UNHAPPY KING CHARLES!

LIVRET DE JEU
OU
INSTRUCTIONS SUR LA TACTIQUE
pour iceluy qui eſt déſireux
D'APPRENDRE
sur la manière de l'
ART MILITAIRE
jamais publié auparavant
et maintenant expoſé par
Charles Vaſey, au Service du DIVIN

© 2008 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, USA
www.GMTGames.com

traduit de l'anglais en 2011
v1.0 October 2008
#0814

TABLE DES MATIÈRES

Une courte histoire de la dernière rébellion	2
Notes de Jeu, Partie 1 par Charles Vasey	4
Notes de Jeu, Partie 2 par Joshua Buergel	7
Notes de Jeu, Partie 3 par Gary Phillips	8
Notes de Jeu, Partie 4 par Andy Daglish	9
Notes de Jeu, Partie 5 par Steve Crowley	9
Cartes Evènement	11
Compte rendu	14
Notes du concepteur	20
Diagrammes et Tables	23

UNE COURTE HISTOIRE DE LA DERNIÈRE RÉBELLION

Un jeu basé sur la chronologie de la guerre

C'est un récit abrégé utilisant la carte et les concepts du jeu.

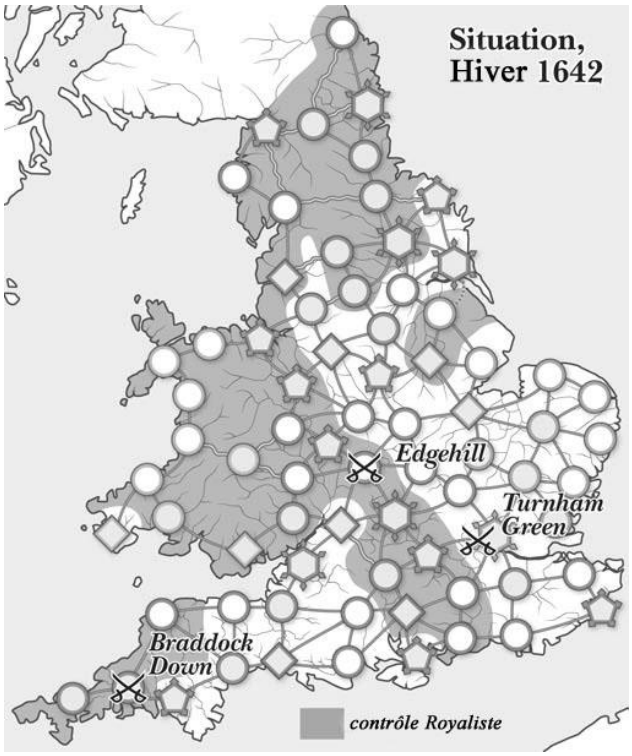
Tour Un : Fin 1642

Le premier thème du jeu est le positionnement et le recrutement. Une fois que la Prérogative fut augmentée à Nottingham, le Roi s'en alla à Shrewsbury pour recruter. La région du Sud est un théâtre important et à cette étape de la guerre les deux camps recrutèrent fortement dans le Sud-Ouest (Truro et Exeter). Hopton reste en Cornouailles (approximativement à St-Austell et à Truro) tandis que Bedford est à la tête du Nord pour renforcer Essex pour la première bataille. Essex se rend dans les Midlands à Worcester. Waller achève le siège de Portsmouth qui le laisse libre de contester le Sud.

La bataille d'Edgehill dépeinte dans la propagande Royaliste

Tour Deux : Hiver 1642

Les deux armées principales se rencontrent à Edgehill (approximativement à Warwick) pour une bataille indécise. Essex retourne à Londres où il peut recruter et le Roi établit sa capitale à Oxford. Le Roi poursuit son avance en poussant vers Londres, mais il est arrêté à Turnham Green (Londres) par le bon Sir Philip Skippon et ses bandes entraînées (voir la carte Turnham Green). Hopton et le Parlement engagent des manoeuvres dans le sud-ouest et Hopton défait Ruthin à Braddock Down. Dans le Nord, l'homme incontournable, le comte de Newcastle, laisse sa ville éponyme et se meut vers York. Les Fairfax (père et fils) sont occupés à prendre les villes de l'ouest du Yorkshire (approximativement Wakefield, Sheffield et Pontefract). Newcastle les bat et pousse jusqu'à Newark pour menacer la région Est. Les Fairfax recommence rapidement à reprendre le territoire.



Tour Trois : Début 1643

La Reine s'installe dans le Yorkshire. Le Parlement cherche à pousser au-delà de Newark. L'armée Parlementaire de l'association de l'Est commence à se former pour cette campagne. Charles Cavendish avec des troupes Royalistes du Nord pousse dans l'Est près de Gainsborough. Willoughby est battu à Ancaster Heath dans l'Est. Au Nord les Fairfax sont battus à la Seacroft Moor mais avec des armées Royalistes du Nord divisées, Thomas Fairfax reprend Wakefield. Waller avance aux confins du Hampshire-Surrey (Guildford, Chichester, Basing House) avant de se tourner vers Bristol pour surveiller l'armée Royaliste galloise de Lord Herbert. Le prince Maurice garde Waller sous surveillance et à Ripple Field le défait. Autour du Cheshire (Chester), Brereton pille pour le compte du Parlement et Rupert nettoie un certain nombre de zones du Midlands. Hopton est battu à Sourton Down mais une invasion Parlementaire des Cornouailles échoue à Stratton. Le comte de Essex capture Reading.

Tour Quatre : Fin 1643

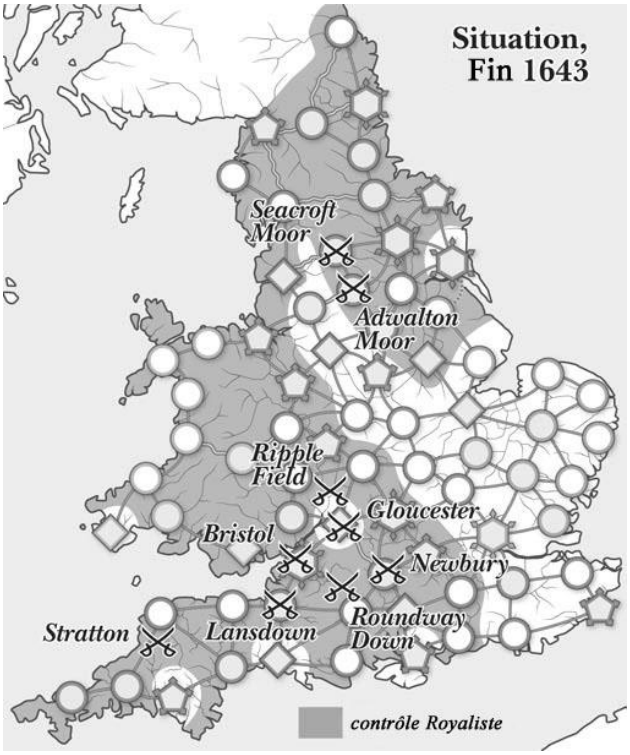
La Reine se déplace de York à Newark. Dans le Nord, Newcastle bat les Fairfax à Adwalton Moor et nettoie tout le Yorkshire (Wakefield, Sheffield, Pontefract, York, Hull, Skipton, Scarborough et Thirsk) sauf Hull. Cavendish est tué à

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Gainsborough en se battant contre Willoughby. Les Fairfax recrutent fermement, à l'abri dans Hull. Newcastle assiège Hull mais avec peu de succès face au soutien de la forteresse par la flotte royale. Le comte de Derby est battu et part pour l'Ile de Man. Dans les Midlands, Essex se rend près d'Oxford tandis que Rupert prend d'assaut Bristol. Le Roi assiège Massey dans Gloucester mais Essex lève le siège. Essex et le Roi se heurtent à Newbury de façon indécise. Essex retourne à Londres. Dans l'Est, la seule activité est une révolte royaliste à King's Lynn réprimée par Manchester. Au Sud, Waller fait face à Hopton dans le Somerset et le Devon (Barnstaple, Bridgwater, Plymouth et Exeter). Hopton défait Waller à Lansdown et de nouveau à Roundway Down avec l'aide du prince Maurice. Maurice se déplace pour essayer d'assiéger Plymouth. En Irlande, la cessation des hostilités est signée.

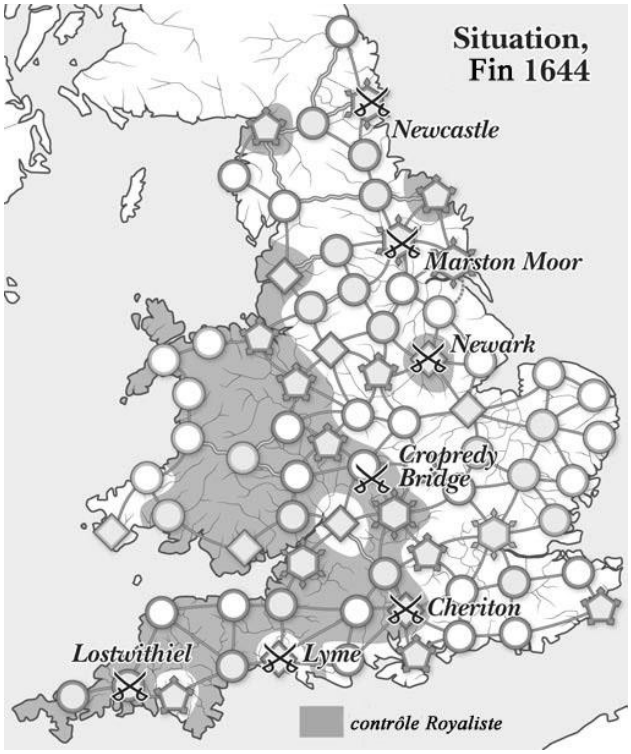
Tour Cinq : Hiver 1643

Au Nord, le siège de Hull par Newcastle est levé. Thomas Fairfax le croise à Gainsborough et engage une campagne le long de la frontière nord des Midlands, battant Byron à Nantwich (Chester). Dans l'Est, Newark est attaquée par Manchester. Au Sud, Waller et Hopton croise le fer sur les frontières du Surrey-Hampshire. La ligue et l'accord solennels sont signés avec le Parlement. Les Ecossais envahissent l'Angleterre à Berwick et Newcastle est la tête du Nord pour les rencontrer avec une armée beaucoup plus petite.



Tour Six : Début 1644

Au Nord, les Ecossais assiègent Newcastle. Newcastle tombe face aux Ecossais. Fairfax prend Selby (entre York et Hull). Newcastle se retire à York et est assiégé par les Ecossais et Fairfax. À l'Est, Sir John Meldrum assiège Newark, mais est chassé par Rupert (voir ci-dessous) tandis que Manchester commence à se mouvoir vers York. Dans les Midlands, Rupert commence une série de mouvements pour prendre des troupes Royalistes et pour délivrer Newark. Il s'empare ensuite de Shrewsbury jusqu'à Chester et à travers Newark. Rupert continue la délivrance de Newark en se déplaçant à Preston prêt à traverser les Pennines dans le Yorkshire. Au Sud, Waller bat Hopton à Cheriton. Maurice assiège Lyme. Au Sud, Essex reprend Reading et Massey pille les Midlands.



Tour Sept : Fin 1644

Au Nord, Rupert traverse les Pennines pour secourir York. Manchester a déjà rejoint les Ecossais et Fairfax est à York. Les Royalistes sont écrasés à Marston Moor, York se rend. Le comte de Newcastle laisse le pays et Rupert retraite à Bristol avec les restes de son armée. Dans les Midlands, le maître fagotier Browne tient Buckingham au nord de Londres (approximativement Bedford). Dans la région Est, Manchester déplace vers le sud après Marston Moor pour atteindre Huntingdon. Au Sud, Essex s'est déplacé dans le sud-ouest pour délivrer Lyme. Le Roi se déplace pour le rencontrer (Waller s'esquive) après Cropredy Bridge. Waller et Essex refusent de combiner leurs troupes et par ailleurs, l'armée de Waller se vide à cause de la désertion ("Home, Home"). Essex envahit les Cornouailles, mais est pris au piège sur la péninsule de Fowey et disperse son armée. Le Roi reste dans le Sud-Ouest.

Tour Huit : Hiver 1644

Dans les Midlands, Manchester se rend à Reading. Le Roi commande dans le Nord vers Oxford, mais évite de peu la défaite à Newbury. Rupert et Goring (qui est maintenant établi dans le Sud) capturent tous les deux le territoire. Au Sud, Waller bouge à Lyme. Au Nord, la forteresse de Newcastle se rend. L'ordonnance pleine d'abnégation ("Self-Denying") est votée par les Communes.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Le Prince Rupert se cache dans un champ de haricots après la défaite de Marston Moor. Son chien est tué et les soldats du Parlement pillent ses bagages, et y trouvent des preuves de papisme le condamnant.

Tour Neuf : Début 1645

Dans les Midlands, Shrewsbury tombe aux mains du Parlement. Brereton assiège Chester, battant le prince Maurice. Charles Gerard opère au Pays de Galles pour le compte du Roi. Waller menace Bristol, croise le fer avec Goring au Sud. Sir Marmaduke Langdale agit dans le Nord en essayant de garder vivante la cause Royaliste sans les réseaux personnels de Newcastle. Rupert bat Massey dans les Midlands et le Roi planifie une offensive dans le Nord. Fairfax se rend dans le Sud à Reading. Sir Sydenham Poyntz (un vétéran de la guerre de Trente ans) réussit à contrôler l'association du Nord, libérant Fairfax pour faire de plus grandes choses. L'ordonnance "pleine d'abnégation" est votée par les Lords.

Tour Dix : Fin 1645

L'armée Nouveau Modèle est maintenant entièrement formée. Cromwell fait un raid sur Oxford. Fairfax traverse le Dorset (Poole et Lyme) pour assiéger Oxford avant de se préparer pour la bataille de Naseby. Il y a des échanges de territoire dans les Midlands. Le Roi est battu à Naseby et retraite à Hereford. Goring est battu à Langport par Fairfax (qui est un général très actif) qui prend Bath et Bridgwater. Une partie de l'armée Covenantaire opère dans le Westmoreland et la Cumbria. Carlisle se rend. Les Ecossais se déplacent à Hereford mais le Roi leur échappe. Il est repoussé cependant par les forces du Nord commandées par Poyntz. David Leslie est envoyé en Ecosse après la victoire de Montrose à Kilsyth.

Tour Onze : Hiver 1645

Fairfax prend d'assaut Bristol. Le Roi se rend dans le Nord pour constater seulement que Poyntz a battu Langdale à Rowton Heath. Montrose est battu en Ecosse à Philliphaugh. La guerre se termine par la défaite d'une série de petites forces Royalistes.

NOTES DE JEU, PARTIE 1

Par Charles Vasey

> *Dans ce livret de jeu, nous avons donné les avis du concepteur et d'un nombre de testeurs pour donner une variété d'opinions.*

Unhappy King Charles! tente de vous donner la sensation de vous battre lors de la guerre civile anglaise. Ce type de jeu diffère de ceux couvrant l'histoire militaire plus récente sur plusieurs points.

Les fronts

Dans *Unhappy King Charles!* il n'y a pas de ligne de front – plutôt des factions qui contrôlent des ensemble de territoires. Chacun de ces territoires est probablement lié avec ou centré sur une armée, un notable local ou une forteresse de ravitaillement. Si vous n'avez pas l'un d'entre eux alors votre territoire peut être encerclé et isolé et vos marqueurs de contrôle enlevés. Assurez-vous que vous maintenez une armée, un notable local ou une forteresse de ravitaillement dans chaque ensemble et soyez conscient que votre ennemi cherchera à défaire ou capturer ces centres de pouvoir.

Comme il n'y a pas de front, il est parfaitement possible pour des armées de faire des incursions majeures dans le territoire ennemi. Vous l'empêcherez en entretenant des armées sur les terrains-clés bloquant. Ces armées bloquantes doivent être assez puissantes pour pouvoir se défendre (autrement elles seront attaquées et dispersées) et se placer afin d'intercepter l'ennemi. Une potentielle interception peut rapporter une carte Opérations "gratuite" si vous interceptez et battez une armée ennemie qui essaye d'entrer dans votre territoire. Puisque l'interception se fait seulement dans les territoires adjacents, cherchez les positions-clés qui peuvent être bloquées et en même temps qui soutiennent des positions de plusieurs autres armées. Soyez très prudent pour ne pas déplacer une grande armée trop loin de sa position. Cela permettra aux forces ennemies plus petites de convertir votre territoire sans crainte.

La désertion et le recrutement

La formation et le maintien réussis d'armées dans *Unhappy King Charles!* nécessite une attention continue. Les armées du 17ème siècle subissent de hauts niveaux d'usure en dehors des combats. Les hommes désertaient fréquemment et les maladies étaient répandues (particulièrement parmi les citadins moins robustes). En outre, de telles pertes arrivent le plus souvent au moment où vous ne le voudriez pas – pendant la marche des armées. Rester en garnison loin de l'action est un rêve de soldats, mais marcher tout près de l'ennemi, dans de grand groupe où la maladie peut frapper, est une vie dangereuse. Les armées de cette époque sont mal commandées. Vous devez donc planifier pour vous assurer que vous pouvez prendre de nouvelles recrues pour soutenir vos principales armées. Les recrues peuvent être seulement rassemblées dans les grands centres de population ou dans la clientèle qui reste loyale à votre cause. Aucune brigade Royaliste ne sera recrutée au sud-est de Bath-Oxford-Newark, donc les armées Royalistes opérant dans ce secteur devraient planifier leurs incursions pour retourner dans une zone de recrutement ou être soutenues par des armées transportant des troupes fraîches.

Les centres de recrutement

Bien qu'elle soit un Etat unitaire, l'Angleterre était toujours une nation de régions. Dans chaque région des familles importantes et des réseaux de clientèles agissaient pour asseoir les classes politiques. C'est souvent une bonne idée dans le jeu de ravager des régions entières, ou de capturer des centres de recrutement importants. Chaque région a ses propres avantages et inconvénients.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

LES ROYALISTES

Le Nord : A la fois, les zones de recrutement Royalistes sont dans des forteresses et le Duc de Newcastle fournit un Grand essentiel. En général, la seule arrivée de l'armée de la Ligue solennelle est suffisante pour capturer le Nord.

Les Midlands : la base d'Oxford est utile si le Roi opère depuis la position centrale mais Chester est une longue route pour la plupart des unités amies ou ennemies. Chester et Shrewsbury peuvent être utilisées pour construire de grandes armées en recrutant en masse.

Le Pays de Galles : Shrewsbury et Cardiff ne sont pas bien défendues bien que Cardiff demande aux armées Parlementaires de se déplacer à une certaine distance à travers le territoire Royaliste. L'utilisation de Shrewsbury pour recruter des troupes galloises en fait une bonne cible pour Sir Thomas Fairfax.

Le Sud : le Sud est la région la plus vulnérable pour le Roi et elle doit être fortement défendue. Dans les règles optionnelles, Truro est seulement utilisée pour les troupes de Cornouailles ainsi les Royalistes doivent agir pour garder Bath hors du contrôle des Parlementaires.

L'Est : Avec seulement une zone de recrutement, qui est proche des bases Parlementaires, l'Est est une source peu probable de troupes.

LE PARLEMENT

Le Nord : Wakefield tombe fréquemment aux mains du Roi pour que Hull devienne un emplacement essentiel au Nord. D'ici, les Fairfax peuvent opérer avec trois brigades maximum – Mais avec davantage de brigades, ils perdront l'avantage de la protection de la forteresse. Si Hull peut être prise, le Nord peut être très sûr pour le Roi. Les Fairfax doivent distraire Newcastle, mais seulement avec des armées raisonnablement dimensionnées.

Les Midlands : Bristol et Nottingham sont toutes les deux bien fortifiées mais Bristol est installée profondément dans le territoire Royaliste et peut attendre une attaque à moins que les Royalistes ne soient distraits.

Le Pays de Galles : Cette région a seulement une zone de recrutement et cela fonctionnera seulement avec Roland Laugharne.

Le Sud : l'utilisation de Londres (une double base) permet aux brigades du Sud de se réunir en toute sécurité. Exeter est excellent comme base avancée si les Royalistes sont repoussées au-delà.

L'Est : le partage de Londres avec le Sud signifie que les armées peuvent se rassembler sans risque. Cambridge est en général utilisée par Manchester si une force doit être avancée dans l'ensemble Lincolnshire-Midlands. C'est beaucoup moins sûr que Londres.

Les armées

Les armées excédaient très rarement 10 000 hommes (trois brigades) bien qu'aux étapes essentielles de la guerre, les deux camps pouvaient avoir besoin de construire de grandes armées. Plus grandes sont les armées, plus lentes et plus enclines à la désertion elles sont. Elles peuvent cependant battre des armées plus petites. Il est essentiel que vous surveilliez les armées de votre adversaire et leur force probable. Si une grande armée, ou une avec beaucoup de vétérans, envahit votre territoire vous devez être sûr qu'elle ne pourra pas harceler et détruire un grand nombre d'armées plus petites (possible gain de cartes de stratégie supplémentaires). Vous devez aussi considérer que, si cela arrive, la meilleure réponse est d'envoyer des armées plus petites pour convertir le territoire ennemi qui n'est plus couvert par l'armée en marche. Se cacher dans une forteresse majeure peut être une façon efficace pour éviter le combat à moins que l'on ne soit assiégé et forcé de se rendre. Les armées majeures exigent de jouer des cartes Opérations de valeur 3 pour être activées et celles-ci sont limitées en nombre. Un espoir est que finalement elles soient forcées de se séparer à cause de l'attrition ou en laissant des armées subalternes.

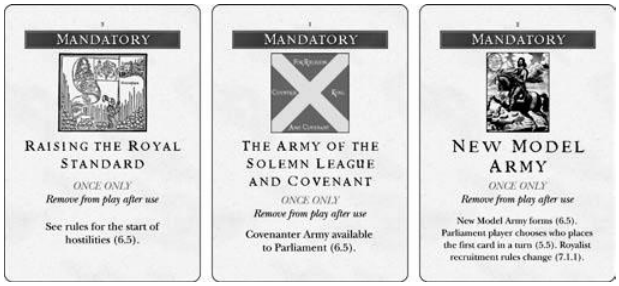
La désertion et la dispersion sont un jeu de lâche, mais on survit pour se battre un autre jour et elles peuvent être recrutées à nouveau. Les pertes dans la bataille sont permanentes et elles sont souvent subies par les meilleures troupes.

Le combat est un jeu de nombre, mais rappelez-vous que cela peut être fatal. Trop de pertes humaines dans une région peuvent épuiser le vivier de troupes. Les pertes de Cornouailles ont sans aucun doute contribuées aux difficultés de lever de grandes armées royalistes dans le Sud. Quoique la dispersion laisse le contrôle politique d'une zone et entraîne des pertes de 50 %, aucune de ces pertes n'est permanente. Elle évite aussi les défaites majeures et le gain de cartes supplémentaires pour l'adversaire.

Les grandes armées exigent en général un nombre limité de généraux (qui peuvent ne pas être les meilleurs commandants). Les commandants anglais n'étaient pas experts en déplacement de grandes forces et les états-majors expérimentés étaient rares. Les hommes riches comme Newcastle commandait une grande clientèle, pouvait être obéi sans offenser son propre honneur et pouvaient aussi employer des soldats professionnels (comme Newcastle le fit avec Lord Eythin).

Les trois cartes obligatoires

Le jeu commence avec les deux factions non encore en conflit ouvert bien que certains rustres commençaient à user de la violence. Le joueur qui a la Prérogative peut choisir le moment de son utilisation en fonction de ses intérêts. S'il a la bonne carte de combat ou de campagne alors il peut préféré une guerre précoce. S'il a des évènements, alors il peut préférer les jouer d'abord. Rappelez-vous que si le Parlement joue cette carte, celui-ci obtient un recrutement supplémentaire.



L'armée de la Ligue et de l'accord solennels a été formée pour protéger l'église presbytérienne écossaise et est donc alignée sur les presbytériens anglais. Fortement opposée à la politique royale des évêques, l'armée écossaise était inquiétée par des ailes plus extrêmes parmi ses alliés. Le mouvement lent et coûteux des Ecossais reflète leur politique délibérée et le refus d'agir comme des enfants perdus pour le compte du Parlement. Les Royalistes peuvent laisser l'armée s'ils ont d'autres chats à fouetter et peuvent compter sur l'usure si elle se concentre.

L'armée Nouveau Modèle reflète la réorganisation des nombreuses forces des factions Parlementaires. Les unités ne sont pas nécessairement meilleures (sauf pour assiéger) mais elles sont concentrées et dans les mains de deux bons commandants. Le joueur Parlementaire doit considérer son positionnement pour que les unités ne soient pas laissées en position d'être balayée, sans chef, par des Royalistes.

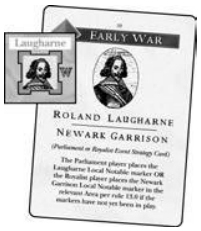
© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Historiquement, le processus a nécessité beaucoup d'administration et si vos forces sont mal distribuées vous pourrez constater que cela affaiblit plutôt que çà ne renforce.

Les sièges

La capture des forteresses est mieux faite derrière la couverture d'une grande armée. Sans cela c'est très facile pour une armée de secours de périodiquement lever le siège en livrant bataille. Vous pouvez vouloir précisément forcer une telle réaction en lançant un siège. Si votre adversaire n'attaque pas, vous avez bloqué une position autrement irréductible, s'il vous attaque, vous pouvez le battre, ce qui a été précisément prémédité au siège de Gloucester. Quelques joueurs ont une préférence pour mener des sièges, d'autres les éviteront. Les notables locaux sont très valables avec leurs capacités à piller et à recruter. Bien que, comme les forteresses, ils ne soient pas forts (une reddition de 4), leur influence personnelle (un -2 au nombre de reddition) les rend dangereux. Planifiez au moins deux bombardements avant que vous ne vous donniez la peine de les assiéger. Les masquer peut valoir mieux.

Les notables locaux



Le conflit s'est passé à bien des niveaux pendant la guerre; des vendettas locales aux grands mouvements d'armée. Les notables locaux représentent un mode de guerre beaucoup moins conventionnel. Le contrôle émane d'un ensemble de points forts locaux. Ils peuvent seulement être masqués ou assiégés. Vous ne pouvez pas "combattre" les raids de ces centres et aux étapes essentielles du jeu, ils peuvent sauvegarder les espoirs des deux camps, mais plus certainement ceux du Parlement. Rappelez-vous qu'ils peuvent seulement piller ou recruter "dans la région". Utilisez-les tôt et utilisez-les souvent.

Réfléchissez bien

Rappelez-vous de préparer des plans que vous développerez de façon flexible de même que les cartes pourront vous les saper. Beaucoup de joueurs préparent leurs plans sur des bases du 19ème siècle, ce qui ne fonctionnera pas avec des armées du 17ème siècle. À n'importe quel tour vous devez considérer vos cartes avant de jouer. Vous voudrez probablement utiliser une carte pour recruter au moins une fois, mais rappelez-vous que recruter par soi-même ne fait rien gagner. Avant de recruter par vous-même, considérez que les commandants puissent prendre des zones et puissent les garder. Vous aurez besoin d'allouer quelques cartes Opérations pour déplacer des généraux importants. Les cartes de faible valeur peuvent être utiles avec des généraux comme Fairfax ou les princes Royaux, mais vous aurez besoin de deux et de trois points pour les autres. Avant la formation d'armées majeures, rappelez-vous du besoin d'une carte Opérations de 3 – il peut être utile d'en avoir une parmi vos "atouts". Considérez vos cartes Evènement, si elles sont défaussées au moment de les jouer ; Au début, pour apaiser votre adversaire dans une fausse sécurité ou les garder dans l'espoir final qu'il n'aura pas conservé en réserve de bonnes cartes ? Quand les cartes Evènement ne sont pas défaussées, voyez comment vous pouvez les utiliser au mieux ? Devez-vous d'abord placer des chefs pour profiter de l'apparition d'un notable local ? Les cartes Evènement peuvent-elles ouvrir un nouveau front tandis que vous attaquez ailleurs ? Construisez votre plan et commencez à jouer vos cartes. Un élément-clé, ce sont vos zones de recrutement. Au Sud, cela peut être très dur pour les deux camps. Souvenez-vous que les plus grandes armées et celles adjacentes à l'ennemi subiront plus de désertions, que vous aurez besoin de créer des réserves pour renforcer vos généraux alors que leurs armées s'affaiblissent.

La stratégie

Et si vous aviez à choisir sur ce que vous auriez à faire et que vous ne voyez aucune faiblesse évidente ? Premièrement, assurez-vous que vos armées sont assez nombreuses pour faire face à leurs adversaires régionaux (Hopton et Waller ne peuvent pas se permettre de laisser l'autre prendre de l'avance). Deuxièmement, si vous êtes en train de construire une nouvelle armée faites-le hors d'atteinte de vos ennemis qui pourraient la tuer tandis qu'elle est faible. Utilisez les forteresses ou des zones éloignées des combats (ainsi votre adversaire dépensera des Opérations pour vous attaquer). Troisièmement, trouvez un général bon marché (un avec une valeur de stratégie basse) et identifiez un ensemble de zones qu'il peut convertir. Faites ce mouvement (ou une série de mouvements) en vous assurant de ne pas vous déplacer à côté de l'ennemi (ce qui peut lui donner une activation gratuite) lors du processus. Maintenant votre adversaire doit faire quelque chose pour y répondre, c'est son problème non le vôtre. Cet effondrement d'une région force votre adversaire à réagir à peu de frais pour vous et à un prix qui peut en fin de compte vous donner la victoire au-delà des onze tours.

Je préfère essayer de garder des armées dans autant de régions qu'il est possible, cependant, il faut être réaliste. L'Est est quasiment un territoire Parlementaire bien que la garnison de Newark puisse y agir avec un des princes. Le Sud est d'habitude un champ de bataille entre Hopton et Waller. Le Pays de Galles est en temps normal Royaliste avec un Roland Laugharne disponible pour agir comme avec la garnison de Newark. Le Nord est disputé entre les plus grandes armées Royalistes et les insaisissables Fairfax (utilisant Hull comme base) jusqu'à ce que les Covenantaires arrivent. Les Midlands sont essentiels, contenant beaucoup de territoires et Bristol, mais surtout patrouillés par des notables locaux. Dans chacune de ces régions vous pouvez jeter des armées pour écraser le statu quo local. Il n'y a pas beaucoup de recrues à l'Est ou au Pays de Galles pour des envahisseurs, mais d'autres zones peuvent rapporter un certain nombre de brigades et peuvent obliger votre adversaire à suspendre ses opérations. Essayez de relier des zones pour que l'isolement politique puisse être réduit dans ses effets. Utilisez les notables locaux pour maintenir les ensembles de marqueurs CP, assurez-vous que vous avez des généraux dans toutes vos zones de contrôle, mais le joueur Parlementaire peut vouloir garder en réserve un chef pour pouvoir répondre à l'aide d'un recrutement aux mouvements ennemis. Une grande armée peut gagner des batailles, mais cela ne peut pas être aussi utile qu'un certain nombre d'armées plus petites, occupant tous les nœuds importants et capturant le terrain.

Souvenez-vous qu'il n'y a aucune règle de ravitaillement des unités, mais les marqueurs CP ont besoin d'être soutenu pour éviter l'isolement. Comme stratégie générale :

LES ROYALISTES DOIVENT :

- Garder le Pays de Galles et particulièrement Shrewsbury ;
- Harceler les Parlementaires au Nord en les repoussant dans Hull (si le soutien naval est négatif, essayer de prendre Hull) ;
- Pousser dans les Midlands en grignotant peu à peu le territoire et en battant les notables locaux avec les princes. La prise de Bristol est aussi une bon plan ;

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

- Maintenir la garnison de Newark et si possible la pousser dans la région Est et
- Essayer de battre Waller et prendre au moins la moitié du Sud jusqu'à la ligne de forteresses d'Oxford à Reading.

LES PARLEMENTAIRES DOIVENT :

- Garder Londres
- Menacer le Pays de Galles et capturer Shrewsbury ;
- S'assurer que Newcastle et un autre commandant sont occupés au Nord en évitant d'être dispersé et sans existence. Attendez les Covenantaires ;
- Tenir les Midlands avec les notables locaux et (si disponible) Essex, il est aussi possible de prendre Oxford, mais gardez Bristol avec ses avantages navals ;
- Utiliser la région Est comme point de recrutement et harceler la garnison de Newark et
- Essayer de coincer Hopton en Cornouailles et de l'y battre, puis en nettoyant le Sud en masquant Reading et Oxford.

La victoire

Gagner la guerre civile exigea que l'un camp affaiblisse la puissance de base de l'autre de sorte qu'il ne pouvait plus défendre ses clients et s'est effondré. Cela pourrait arriver en contrôlant assez de territoires, en tenant les territoires important (en marginalisant efficacement leur ennemi) ou par un compromis politique.

Partout dans le jeu, c'est un élément-clé, en effet la raison de la plupart des activités est de prendre le contrôle des zones. La règle de puissance de base impose qu'un nombre minimal de zones doit être contrôlé pour rester dans le jeu. Dans les premiers moments de la guerre, la plupart des éléments partisans des deux factions sont au pouvoir et ils se battront avec toujours moins de contrôle général. Mais alors que la guerre se prolonge et que la fatigue naturelle de la population opprimée s'accroît, ils accepteront seulement l'avancée et le nombre de zones sous contrôle augmentera. Vous devez essayer d'en garder bien au-delà du nombre de puissance de base. L'acquisition de zones vides est toujours utile (et en temps normal bon marché en termes d'opérations - aucun risque d'interception) mais c'est beaucoup mieux de capturer des zones ennemies puisque cela augmente non seulement votre score, mais diminue celui de votre adversaire. Rappelez-vous de gagner et de livrer des batailles si seulement cela vaut la peine et si vous finissez par prendre des zones.

Si à la fin du jeu les deux camps ont au moins 24 zones chacun (empêchant ainsi une défaite de puissance de base) alors la victoire est déterminée par le contrôle des régions et des infrastructures économiques. Ce dernier peut se balancer entre les deux camps ce qui équivaut à une égalité de contrôle (et par conséquent à une victoire royaliste). Les infrastructures sont groupées dans certaines zones et elles furent très disputées pendant la vraie guerre. Vous devez vous assurer à tout moment que vous tenez des infrastructures pour garder votre recrutement à pleine force. Notez qu'il n'y a pas de chose telle qu'un match nul.

Les infrastructures sont souvent les plus dures à contrôler pour les royalistes. Un soin particulier devra être exercé pour tenir Truro ou la forêt de Dean tandis que Newcastle est souvent perdu au profit des Ecossais. C'est encore une autre raison pour d'abord concentrer l'activité Royaliste sur la capture de Bristol.

La bataille pour les cœurs et les esprits se faisaient dans l'impression de pamphlets. Les dessins comme celui-ci ridiculisaient les partisans.

NOTES DE JEU, PARTIE 2

Par Joshua Buergel

La plus grande erreur que moi et la plupart des joueurs novices faisons d'habitude est de se concentrer sur les armées et les batailles. Au lieu de cela, comme cela convient à un jeu portant sur une guerre civile, *Unhappy King Charles!* est un jeu de contrôle de territoires. Les armées sont utiles seulement pour la puissance qu'elles projettent et leur capacité à convertir et tenir des territoires, elles ne sont pas une fin en soi. Il est facile de perdre de vue ce fait quand vous êtes occupé à poursuivre votre adversaire. Etant donné la capacité des armées à s'esquiver et à se disperser, çà ne vaut pas souvent les activations exigées pour venir aux prises avec une armée à moins que cela ne vous donne la possibilité de régner librement sur une région de la carte pendant assez de temps pour rentabiliser la dépense. Les vétérans des jeux dérivés de *We The People* cherchent les occasions d'isolement, mais n'importe quel nouveau joueur doit toujours être vigilent pour trouver l'occasion d'isoler de multiples zones. L'isolement vous permet de remplir les zones qui sont éloignés de vos notables locaux et cela peut souvent être un point de basculement dans le jeu. Par exemple, le joueur Royaliste est vulnérable à l'isolement dans le Sud-ouest, particulièrement si Hopton oublie de chasser Waller assez loin.

En même temps qu'il est facile de perdre la conduite du jeu dans la chaleur de la bataille, il peut être aussi très facile de perdre de vue les buts réels de la partie. Il y a 19 points disponibles dans le jeu, et le joueur Parlementaire en a besoin de 12 pour réussir. Définissez quels sont les 12 points que vous allez choisir et faites en sorte de vous concentrer sur eux. Si vous persévérez dans votre plan, en échangeant peut-être une infrastructure économique ou une région si les événements changent et si vous vous assurez de garder votre puissance de base alimentée, vous êtes sur le chemin de la victoire. Des neuf infrastructures disponibles, il ne faut pas compter sur Sheffield et Newcastle. Le choix exact des sept autres infrastructures ne doit pas être fait tout de suite – la facilité avec laquelle vous les tiendrez dépend de beaucoup de choses, y compris des notables locaux, mais partez du principe que vous aurez besoin de six d'entre elles pour gagner avec le Parlement. Vous aurez besoin de trois régions pour bien gagner – l'Est est acquis et le Nord est extrêmement difficile à tenir à moins que les choses ne soient bizarres.

Le Pays de Galles est d'habitude Royaliste, mais peut être bouleversé si Cardiff tombe. Le Royaliste abandonne les Midlands et le Sud dans la plupart des parties et vous aurez besoin des deux pour gagner le jeu. Suivre le compte précis des

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

zones dans les deux régions et garder forte votre puissance de base sont des choses cruciales. En tant que joueur Parlementaire, vous avez l'avantage d'une ligne de ravitaillement très courte entre Bristol et Londres et vous devrez exercer une influence sur cet emplacement central pour les gagner tous les deux. Si le joueur Royaliste garde une de ces régions, vous aurez besoin de 8 infrastructures pour gagner, ce qui signifie qu'il doit seulement tenir Sheffield et Newcastle, ce qui n'est pas très difficile. Bien sûr, en tant que joueur Royaliste, gardez tous ces conseils à l'esprit en sens inverse – faites de votre mieux pour tenir le Pays de Galles, pour forcer votre adversaire à devoir gagner autant les Midlands que le Sud, pour perturber les infrastructures sans forteresse comme la route de la laine (Wool Road) et pour vous assurer que vous restez compétitifs dans le Sud, particulièrement autour de Truro.

Les notables locaux sont un des aspects les plus intéressants de *Unhappy King Charles!* et c'est une partie du jeu qui peut désarçonner les nouveaux joueurs. Les notables locaux sont fantastiques pour projeter leur puissance à l'intérieur de leur région et sont, de loin, la façon la plus facile de convertir des zones dans le jeu. Faire campagne à deux zones de distance d'un notable local est presque injustifiée, puisque peu de temps après le départ de votre armée, les gains que vous aurez faits seront repris. J'ai tendance à penser les notables locaux ennemis comme des terres désolées, ne valant le déplacement que quand je me suis occupé du notable local. Je crois beaucoup que cela vaut la peine de coincer un notable local et c'est une bonne utilisation des activations. Si vous en empaquetez un, cela peut complètement déséquilibrer la position de votre adversaire dans une région et peut parfois l'amener à s'effondrer. S'il n'y a rien d'autre, vous forcerez d'habitude votre adversaire à vous répondre, en le faisant dépenser des activations, en distrayant des armées et en faisant probablement une attaque de petite envergure pour soulager un siège. En fait, les sièges sont en général souvent plus utiles comme menace que pour leur pleine exécution. Par exemple, Bristol est crucial pour le Parlement et cela peut permettre sa perte, tant comme base de ravitaillement que comme infrastructure. La seule menace va forcer votre adversaire à répondre, puisque cela peut provoquer un changement de perdre une forteresse de cette importance. Gérer vos menaces et travailler à éliminer les potentiels notables locaux adverses peut vous ouvrir la voie et aider énormément vos efforts.

"Le prince sanglant", ou
'Une déclaration de la plupart des pratiques cruelles du prince Rupert et du reste de ses cavaliers dans le combat contre Dieu et les vrais ministres de son église'.
(Pamphlet contemporain, 1643)

NOTES DE JEU, PARTIE 3

Par Gary Phillips

Deux joueurs

Pour moi, *Unhappy King Charles!* est un jeu sur la prise et la tenue du terrain. À part une reddition causée par la perte du Roi, les conditions de victoire ont un rapport avec le nombre de marqueurs CP que vous avez (la puissance de base, vérifiée à la fin de chaque tour) ou le contrôle des régions et des infrastructures économiques (à la fin du jeu).

Lisez les règles d'isolement politique soigneusement et faites attention à ne pas perdre de marqueurs CP (et gardez un oeil sur les occasions de causer à votre adversaire une perte de marqueurs par isolement). Comme son aïeul spirituel, *We The People*, vous noterez qu'il est facile de dépenser des cartes Opérations pour placer des marqueurs CP sur des espaces libres, plus durement de convertir des espaces qui sont déjà occupés par les marqueurs CP de votre adversaire. Gardez-le à l'esprit au début quand les espaces libres sont plus abondants.

Un autre point important à retenir est que les brigades perdues lors d'une bataille ne reviennent presque jamais (seulement via de rares événements). Les pertes suite à la dispersion, la désertion et l'attrition sont disponibles pour le recrutement au tour suivant. Et les batailles, à moins qu'un camp n'ait des effectifs, ou une carte de combat, sont dures à prévoir et souvent vous causent des pertes pour peu ou pas du tout de gain. Avant d'attaquer considérez ce que vous espérez gagner et les risques qui existent. A l'inverse, si vous êtes dans une situation désavantageuse, la dispersion reste presque toujours mieux que de risquer de donner une victoire majeure ou décisive à votre adversaire.

Finalement, vous constaterez bientôt que votre plan pour construire une armée de neuf brigades tuera la pile et laissera un andain de destruction au beau milieu du pays et se confrontera avec certains éléments du jeu (et par extension, l'histoire). Dans tous les cas, une armée de plus de quatre brigades vous coûtera une carte de 3 pour en faire quelque chose, elle se déplacera seulement de 2 ou 3 zones et sera bientôt confrontée à l'attrition et aux règles de désertion. Vous déploierez normalement des forces de 3 ou 4 brigades et vous devrez surveiller où vos brigades recrutées iront, quand vous devrez renforcer à nouveau vos armées.

Joueur Parlementaire

Vous avez très peu de vétérans, peu de chefs capables et vous avez beaucoup moins de style que ces cavaliers flamboyants. Une chose que vous avez de votre côté, c'est le temps (si vous ne comptez pas la justesse de votre cause). Dans quelque temps vous recevrez à la fois les Ecossais et l'armée Nouveau Modèle, donc vous n'avez pas la même pression que les Royalistes. Cependant, les Royalistes ont Rupert et vous non.

Le Sud et Hopton peuvent être un sorte de joker. Si vous détournez Waller pour vous occuper de lui vous aurez peu de recours si les Royalistes ravagent les Midlands (et même Waller et Bedford ne sont pas des moyens pour s'occuper de Hopton).

Ne soyez pas excessivement agressif au début. Créez vos armées et cherchez des occasions de ralentir les Royalistes. Si les Royalistes s'en prennent à Londres causez leur autant d'ennuis que vous pouvez partout ailleurs.

Au moment de la pioche 'Milieu de guerre' (Mid War), lisez soigneusement les règles armée Nouveau Modèle et soyez prêt.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Joueur Royaliste

Je n'ai pas de solides conseils pour les Royalistes autres que de dire 'Utilisez vos premiers avantages pour gagner autant de terrains que possible '.

NOTES DE JEU, PARTIE 4

Andy Daglish

1. Les Royalistes sont en phase ascendante au début mais la tendance militaire favorise le Parlement. Si les Parlementaires tirent l'augmentation de la Prérogative, ils devraient la jouer en dernier.
2. Les Royalistes devraient consolider leur contrôle au Nord et au Pays de Galles et le Parlement au Sud et à l'Est. Les Midlands sont donc fortement contestés.
3. Il est nécessaire de recruter au maximum à chaque tour. Le train de siège ne devrait pas être recruté à moins que vous n'ayez une avance notable en brigades.
4. La conversion de CP est de loin la tactique la plus puissante.
5. Les sièges des forteresses de classe 3 sont souvent trop durs pour être tentés. Les forts de classe 2 le sont beaucoup moins et valent la peine qu'on s'y intéresse ; parmi ceux-ci, Bristol est l'un des plus importants, avec Newcastle et Oxford non loin derrière. Cependant Bristol est un piège avec seulement deux entrées/sorties. Il peut y avoir peu de points à gagner en assiégeant la Hull Parlementaire, alors qu'il y a une chance de 50 % qu'elle devienne Royaliste via un évènement dans le jeu tardif. La même chose est vraie pour Scarborough et Plymouth, quoique celles-ci soient insignifiantes. Cela vaut la peine d'assiéger les notables locaux, malgré le modificateur obligatoire de -2. Herbert et Massey sont les plus importants, mais même le comte de Derby a un potentiel pour être très ennuyeux tard dans le jeu. Le blocus et le siège ne sont pas beaucoup utilisés, puisque tout a tendance à se déplacer ou à être déplacé.

6. Le comte de Leven entre du côté des Pennines avec une activité ennemie moindre. Une armée d'écossais toujours plus faible peut être une source de victoires majeures et décisives pour les Parlementaires.
7. La route du Roi ou le mur de la Mort : cela comprend Reading, Oxford, Gloucester. Il sépare la région du sud du reste de la carte et malgré l'espace, ce sont des places très importantes en elles-mêmes ; il est bon d'y avoir pour cette raison quelques contrôles.
8. Massey à Gloucester : Les notables locaux peuvent accumuler des brigades quand il n'y a nulle part ailleurs à les mettre. Une façon facile pour Essex pour développer subitement une grande armée est de déplacer ses hommes de Londres pour rejoindre les recrues de Massey à Gloucester. Cette grande force peut alors intercepter dans les espaces adjacents ou même se déplacer à deux espaces pour attaquer. Lord Herbert est à deux espaces plus loin à Cardiff et c'est le notable local Royaliste le plus important.
9. Seuls sept généraux peuvent commander cinq brigades ou plus. Parmi ceux-ci, un apparaît très rarement et deux autres doivent être promus à cette capacité par Evènement. Seuls trois sont présents au début de jeu (le Roi, Newcastle, Essex). Pour le reste, y compris Rupert, la course aux armements s'arrête à quatre brigades, par conséquent il vaut mieux s'assurer que les hommes de Rupert sont des vétérans, mais ce n'est pas facile.
10. Les Grands : ceux-ci sont des généraux régionaux Royalistes. Ils peuvent recruter selon "la levée sur le pays" c'est-à-dire qu'ils peuvent obtenir une brigade n'importe où dans leur région. Il n'y en a pas beaucoup, essentiellement Hopton au Sud et Newcastle au Nord.
11. Presque tout le monde oublie la règle des renégats (10.6). Assurez-vous de l'utiliser, puisqu'elle fait la différence.

NOTES DE JEU, PARTIE 5

Par Steve Crowley

Le Sud

3 zones économiques

11 des 21 zones pour le contrôler

Le Parlement : 5 brigades (3 milices et 2 vétérans)

Royaliste : 6 brigades (3 milices et 3 vétérans)

Les deux camps doivent contester le Sud pour avoir une chance réaliste de gagner le jeu. La région est importante en terme de recrutement pour les deux joueurs et les 3 zones économiques qui sont accessibles (avec des routes touchant à 4 autres) s'ajoutent juste au rôle central de cette région dans le jeu (comme il l'était pendant la guerre).

Le Parlement a une bordure avec les bases majeures navales de Portsmouth, Plymouth et Dover qui fournissent une base ferme pour étendre le contrôle dans les zones environnantes. Avec Londres et Bristol à la frontière qui fournissent un approvisionnement stable de renforts, le Parlement peut y exercer beaucoup de pression et le maintien d'armées dans le secteur est relativement facile pour lui.

Pour les Royalistes, Hopton avec ses corniques fournit une avant-garde fragile mais efficace, mais une armée de camp menée par Charles ou un des princes doit être installée dans le secteur si la région doit être contestée au cours du jeu. Il faut prêter attention à maintenir une armée Royaliste au Sud puisque les zones de recrutement du sud à Truro et à Bath sont vulnérables. Oxford est la base Royaliste la plus forte au sud et sa position centrale permet à une force y opérant d'intervenir tant dans les régions importantes du Sud que des Midlands.

Les Midlands

3 zones économiques

9 des 17 zones pour les contrôler

Le Parlement : 6 brigades (4 milices et 2 vétérans)

Royaliste : 6 brigades (4 milices et 2 vétérans)

C'est une autre région importante avec 3 zones économiques. Si l'un ou l'autre camp peut y établir une base forte, il peut agir comme un avant-poste pour exercer son pouvoir dans d'autres parties de la carte en particulier le Sud et le Nord.

Ceci peut se révéler délicat quoique comme aucun camp ne soit vraiment sûr d'un avantage positionnel écrasant. Les deux camps auront des notables locaux actifs qui fournissent un pion utile au contrôle politique et militaire ennemi. Le Parlement a

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Bristol et Nottingham qui sont toutes les deux bien défendues mais à un certain moment, deux de ces villes entreront de près en contact avec des forces Royalistes soit parce que le Roi opèrera autour d'Oxford ou que les princes se précipiteront vers et depuis le Nord et le Sud.

Les Royalistes ont Shrewsbury (et dans sa périphérie proche Chester) qui doit être protégée pour permettre l'arrivée facile des recrues galloises. Heureusement, c'est relativement facile de bien faire bien que l'on doive faire attention aux opérations des Fairfax.

William Cavendish, le comte (plus tard le marquis, puis le duc) de Newcastle, a dépensé sa considérable fortune, presque un million de livres, en levant des armées pour le Roi. Edward Hyde, Lord Clarendon, ont admis qu'il était "un homme très raffiné", mais comme commandant, il était "un homme très lamentable et autant comme général que comme évêque".

Le Nord

2 zones économiques

8 des 15 zones pour le contrôler

Le Parlement : 5 brigades (3 milices et 2 vétérans)

Royaliste : 6 brigades (3 milices et 3 vétérans)

La position Royaliste a ici une base solide avec York et Newcastle à la fois lourdement fortifiées et avec des zones de recrutement fournissant une base sûre pour des renforts. Wakefield est une des deux zones de recrutement Parlementaire et elle est particulièrement vulnérable. L'autre zone est Hull et cette forte forteresse sera le foyer de la plupart des actions Parlementaires du Nord jusqu'à l'apparition des Covenantaires. Sa défense est essentielle à la cause Parlementaire au Nord et une forte garnison doit y être maintenue si les Fairfax se sont déplacés ailleurs dans la campagne.

L'Est

1 zone économique

7 des 13 zones pour le contrôler

Le Parlement : 8 brigades (5 milices et 3 vétérans)

Royaliste : 3 brigades (3 milices)

L'Est est un centre de recrutement Parlementaire important avec la proximité tant de Londres que de Cambridge. Il se prête à une concentration rapide et sûre de forces. Le Parlement doit laisser une garnison à Londres. 2 brigades peuvent prendre Londres par siège, une affaire très coûteuse tant en terme de temps (de cartes) que de troupes pour les Royalistes. L'investissement dans une garnison à Londres est à peine un gaspillage pour le Parlement puisqu'elle fournit aussi une source de troupes prêtes en cas d'urgence.

Les Royalistes ne devraient pas ignorer le centre de recrutement de Newark (particulièrement si le notable local Willoughby entre en jeu) parce qu'il est au bord de la région Est et le contrôle Parlementaire n'est pas une chose acquise. Cependant, le Parlement tient tous les points importants et le contrôle de la région Est est proche de certaines choses qui peuvent vous arriver dans ce jeu.

Le Pays de Galles

3 zones économiques

5 des 9 zones pour le contrôler

Le Parlement : 1 brigade (1 milice)

Royaliste : 6 brigades (2 milices et 4 vétérans)

Ce qu'est l'Est pour le Parlement, le Pays de Galles l'est pour le Royaliste. Le contrôle peut certainement être contesté par le Parlement particulièrement avec l'arrivée du notable local Laugharne mais les Royalistes devraient dominer le Pays de Galles pendant la plupart du jeu.

La région est trop éloignée pour une première intervention du Parlement et bien que les Fairfax puissent y organiser une utile campagne, ils devraient vraiment se concentrer pour briser les centres de recrutement de Shrewsbury et de Chester.

Comme il convient à un conflit combattu en partie pour des questions de pureté religieuse, la guerre civile était une époque de signes et de miracles. En 1643, à Newbury, les soldats du Parlement ont découvert une sorcière naviguant sur une rivière et ils l'ont assassinée. Ensuite dans l'Essex, en 1645, Matthew Hopkins, le soi-disant 'général trouveur de sorcières' (ci-dessus), complota pour faire passer trente-six sorcières en jugement, dont dix-neuf ont été exécutées.

Même le prince Rupert a été accusé de sorcellerie et son caniche 'Boye' identifié comme son familier. Pour certains dévots, le cavaliérisme est devenu une espèce d'activité démoniaque.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

LES CARTES EVENEMENT

La section suivante donne une courte explication des cartes.

Début de guerre (Early War)

"**Charles Cavendish**" : le neveu du comte/duc/marquis de Newcastle qui a mené la force Royaliste dans le Lincolnshire. Il fut tué plus tard au combat. S'il avait survécu qui sait ce que ce brillant phébus aurait pu réaliser.

"**La Ville de Londres**" (***The City of London***) : le soutien des classes marchandes était essentiel au Parlement pour lequel ils étaient une source majeure de finance.

"**Comte de Northampton**" (***Earl of Northampton***) : Un des candidats à la représentation comme commandant dans le jeu. Northampton combattit victorieusement au nord des Midlands, périssant à Hopton Heath.

"**L'association de l'Est**" (***Eastern Association***) : des partisans parlementaires ont formé des "associations" pour lier ensemble des comtés dans une défense mutuelle contre les « *Malignants* » (les méchants). L'association de l'Est est probablement la plus célèbre. Dans ses armées a servi l'anglais de Dieu – le député Oliver Cromwell. Mais pendant la guerre Cromwell aurait pu devenir américain, un certain précurseur de troubles.

"**Trésor vide**" (***Empty Treasury***) : la cause Royaliste dépendait de sources irrégulières de finance ce qui ne fut pas le cas pour le Parlement.

"**Henrietta Maria s'installe**" (***Henrietta Maria Lands***) : la Reine Henrietta Maria (souvent juste mentionnée comme la Reine Mary) a apporté beaucoup de l'or et des armes nécessaires aux forces de son mari, mais elle s'est installée au milieu du territoire Parlementaire, bien qu'aidée en cela par le très changeant Sir John Hotham. C'était une grande dame ainsi qu'une papiste incontestable. Tellement papiste, en effet, qu'elle a refusé de suivre son fils mortellement malade, le prince Henry, alors qu'il mourrait dans la foi protestante et était par conséquent damné.

"**John Hampden**" : Un des grands adversaires du Ship Money (taxe navale), tué à Chalgrove Field.

"**Le complot d'Hotham**" (***Hotham's Plot***) : Sir John Hotham était le gouverneur de Hull un important fort et arsenal. Il caressa les Royalistes tout en engageant le Parlement à dépenser beaucoup d'argent. Il fut plus tard exécuté, avec son fils, pour la même chose.

"**Le soulèvement « pour le Roi » de Lynn**" (***King's Lynn Rising***) : l'Est est généralement orange, mais Norfolk (la zone autour de Norwich, la capitale mondiale de la moutarde) possédait un certain nombre d'hommes attachés au Roi qui se sont soulevés lors d'une futile rébellion au nom de leur roi.

"**Le Kent pour le Roi**" (***Kent for the King***) : comme ci-dessus. Le Kent est la zone au sud-est de Londres.

"**Les campagnes de Lord Fairfax**" (***Lord Fairfax Campaigns***) : Ferdinando Fairfax (Lord Fairfax de Cameron), le père du bon Sir Thomas, a fait une carrière de vaincu survivant avec une assiduité qui aura impressionné Raspoutine, tout en reprenant le territoire sur lequel il n'avait aucun droit.

"**Comte de Stamford**" (***Earl of Stamford***) : Un des nombreux commandants du Sud-Ouest pour le Parlement qui fit face à Hopton et Forth. Père de Lord Grey de Groby de l'association des Midlands.

"**Lord Strange se déclare pour le Roi**" (***Lord Strange Declares for the King***) : Lord Strange (qui est devenu le Comte de Derby) augmenta la Prérogative pour le compte du Roi, poussant ainsi les bons citoyens de Manchester (La Genève du Nord) à se déclarer pour le Parlement. Avec des amis comme çà …

"**Le marquis de Winchester**" (***The Marquis of Winchester***) : Membre de la puissante famille Paulet, propriétaire de Basing House et riche papiste, le marquis a dépensé son trésor dans la cause d'un Roi qu'il pensait pouvoir délivrer ses coreligionnaires de leurs pénibles fardeaux.

"**Le marquis de Worcester**" (***Marquis of Worcester***) : Père de Lord Herbert, un noble catholique immensément riche.

"**Fonte des plaques des universités**" (***Melting Down The College Plate***) : les universités d'Oxford étaient des partisans fidèles au Roi et ont contribué à son effort de guerre. Elles restent les refuges de la malfaisance à ce jour.

"**Oliver Cromwell**" : Cromwell a passé beaucoup de temps pendant la première guerre civile comme commandant de cavalerie pour l'association de l'Est. Cependant il était périodiquement impliqué dans des opérations à l'Est et a beaucoup fait pour maintenir la cause. A la fin de la guerre, il apparaît comme un commandant de l'armée Nouveau Modèle.

"**Roland Laugharne / Garnison de Newark** " (***Roland Laugharne / Newark Garrison***) : le Pays de Galles est vu d'habitude comme le bastion Royaliste, mais Roland Laugharne pensait autrement et causa des problèmes à Pembroke. Newark a formé une épine Royaliste dans le flanc de l'association de l'Est.

Les défenses de Newark. Certains des ouvrages de terre restent intacts à ce jour.

"**Les commandants de cavalerie Sir William Balfour et Sir Charles Lucas**" (***Cavalry Commander Sir William Balfour and Sir Charles Lucas***) : l'échange de régiments entre des commandants Parlementaires était une rareté et peu commune parmi les *Malignants*. Cependant, les brigades de cavalerie (comme celles menées par ces messieurs) étaient occasionnellement transférées entre armées.

"**Turnham Green**" : Après Edgehill, le Roi poussa vers Londres. Le Parlement répondit en massant ses propres forces et à Turnham Green (maintenant une banlieue feuillue de Londres sur la District Line) le prince Rupert refusa de se battre au Valmy de la guerre civile anglaise.

"**Psaume Chantant /Le droit divin des Rois**" (***Psalm Singing/The Divine Right of Kings***) **:** la croyance religieuse était une caractéristique forte pendant la guerre dans les deux

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

camps. Dans ce cas, la ferveur parmi les Justes (comme auto-déclarés) donne l'avantage dans le combat.

"**Les piques de Cornouailles**" (***Cornish Pikes*****)** : Sir Ralph Hopton a mené une armée de solides troupes de Cornouailles pendant ses premières campagnes dont le style de combat sera reconnu par les fans de la guerre civile américaine. Les mousquets furent utilisés dans des escarmouches groupés avec des piques pour charger quand la ligne ennemie faiblissait.

"**Ironsides**" : la splendide cavalerie de Cavaliers menée par le prince Rupert devait être finalement surpassée par les honnêtes bonshommes de Cromwell ; peut-être la meilleure cavalerie manœuvrée dans l'histoire de l'Angleterre.

"**Les bandes entraînées**" (***Trained Bands*****)** : Londres a fourni un certain nombre de bandes entraînées sous Sir Philip Skippon. Cette carte célèbre cette milice communale qui combattait en temps normal dans les batailles de Finsbury (en fait s'exerçaient à Finsbury).

"**Les manteaux blancs**" (***Whitecoats*****)** : les régiments personnels du comte de Newcastle étaient vêtus de blanc (ou au moins d'un tissu non teinté) et ils sont sensés avoir tenu jusqu'à la mort à la fin de la bataille de Marston Moor comme il convient aux bons garçons du Nord.

Cartes Obligatoires

"**L'armée de la Ligue et de l'accord solennels**" (***The Army of the Solemn League and Covenant*****)** : les Ecossais presbytériens se liguèrent ensemble pour empêcher l'imposition d'évêques dans les églises écossaises. L'armée qui a résulté de cette ligue devait sauver le Parlement et en reçu d'insuffisants remerciements.

"**Armée Nouveau Modèle**" (***New Model Army*****)** : la disparition des armées locales des associations et leur remplacement par une armée de métier devait aider à gagner la guerre et à condamner l'armée aux yeux de tous les britanniques (et des américains) comme un instrument de tyrannie. Menée par le Lord-Général Fairfax, avec Cromwell dans ses rangs, elle fut le triomphe de la doctrine de la décentralisation.

"**Augmentation de la Prérogative Royale**" (***Raising the Royal Standard*****)** : En un moment presque médiéval, le Roi montra sa bannière pour ouvrir les hostilités. Il le fit dans un foyer du soutien Parlementaire.

Milieu de Guerre (Mid-War)

"**Blake défie le Roi**" (***Blake Defies the King*****)** : Blake (qui fut plus tard nommer amiral dans la guerre hollandaise) souleva Lyme et la tint contre Goring dans les dernières années de la guerre quand le Sud-Ouest appartenait aux Royalistes. Vous pouvez le voir justement célébré à Greenwich.

"Le soldat anglais irlandais." Un pamphlet du pillage 'irlandais'

tout sauf et tranquille, mes vraies armes se reposent quelque temps,

et le pillage bienvenu, Vous avez des ennemis à déjouer,

ce pot, mon casque, ne doit pas être abandonné,

Par terre je l'ai saisi plein de poules et de bacon

"**La Cessation**" : la guerre entre les catholiques et les protestants irlandais (des Ecossais ou des Anglais souvent implantés) dura pendant quelques temps, impliquant des pillages et des incendies (un chef Royaliste fut connu comme le Murrough des incendies). Le loyal lieutenant du Roi Ormonde réussit à signer une trêve qui permit aux unités Royalistes "irlandaises" d'être expédiées en Angleterre. Ces unités étaient irlandaises seulement en ce qu'elles avaient servi là-bas, bien que la propagande Parlementaire les ait faits passer pour les serviteurs du Culte.

"**Le comité des deux royaumes**" (***Committee of Both Kingdoms*****)** : commandement central du Parlement après l'intervention des Ecossais, de temps en temps obéi par des rivaux comme Essex et Waller.

"**Comte de Brentford**" (***Earl of Brentford*****)** : le conseiller de Charles jusqu'à ce que des blessures aient raison de lui ; il n'a jamais vu la défaite Royaliste.

"**Le maître fagotier Browne**" (***Faggot-Master Browne*****)** : Sir Richard Browne était un riche marchand et, à la plus grande joie des pamphlétaires Royalistes, l'approvisionneur en bois de chauffage et le soutien principal des activités Parlementaires au nord de Londres.

"**À la maison, À la maison**" (***Home, Home*****)** : Les régiments de l'Est et de Londres de l'armée de Waller à Alton décidèrent qu'ils en avaient assez du Hampshire et du Surrey et se retirèrent précipitamment avec ce fier cri de guerre.

"**Lieutenant-Général des armées de Sa Majesté**" (***Lieutenant-General of His Majesty's Armies***) : le besoin d'un commandant de talent pour les armées Royalistes fit que le prince Rupert reçut ce rang. Malheureusement la charge ne fut pas respectée par le Roi ni par les autres commandants. Mais si elle l'avait été alors il aurait pu en accomplir davantage.

"**Faction : presbytériens et indépendants/ Le Roi et ses courtisans**" (***Faction: Presbyterian and Independents/The King and his Courtiers***) : les guerres civiles sont non seulement contre vos adversaires, mais aussi contre vos alliés sur-puissants. Les chefs parlementaires du parti Presbytérien (grossièrement sur la même ligne de croyance que les Covenantaires) craignaient les sectaires plus extrêmes (qui à leur tour craignaient les Terrassiers (*Diggers*) et les Niveleurs (*Levellers*)). Les partisans du Roi étaient souvent déchirés par des disputes entre factions (par exemple, l'aversion de Wilmot pour Rupert). Dans des moments essentiels, ces querelles peuvent mettre à mal les opérations.

"**Sir John Meldrum à Newark**" (***Sir John Meldrum at Newark***) : Sir John mis la pression sur la garnison de Newark, mais opta pour le siège et fut battu par Rupert.

Fin de Guerre (Late War)

"**Les clubistes**" (***Clubmen***) : Des habitants furieux, fatigués du pillage ou taxés deux fois levèrent des unités de clubistes (une mesure légale autorisant les armes) pour attaquer qui que ce soit qui leur semblait le plus insupportable. Fairfax eu affaire avec eux.

"**David Leslie à Philiphaugh**" : Leslie acheva la série des victoires Royalistes en Ecosse à Philiphaugh, après laquelle les Covenantaires furent libres d'agir en Angleterre.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

"**James Graham, Comte de Montrose**" : le Royaliste et romantique James Graham mena une armée de highlanders et d'irlandais, à plusieurs reprises, écrasant les armées Covenantaires. Le Roi Charles espéra toujours que Montrose sortirait aisément de sa région des Highlands et viendrait au Sud. Il pilla brièvement dans le Northumberland. Les forces Covenantaires durent retourner en Ecosse pour le combattre.

"**Le Roi vide les garnisons**" (***King Strips the Garrisons***) : En choisissant d'abandonner le territoire, les nombreuses garnisons ont permis au Roi de garder une armée de campagne.

"**Le cheval du Nord**" (***The Northern Horse***) : Après Marston Moor, Sir Marmaduke Langdale amena cette excellente force du Nord qui fut défaite à Naseby.

"**Les ravitaillements Parlementaires à l'Ouest**" (***Parliamentary Supplies in the West***) : la Marine et les marchands ont permis à L'armée Nouveau Modèle de l'Ouest d'être approvisionnée depuis Londres.

"**Complots : les Hotham et Sir John Carew**" (***Plots: The Hothams & Sir John Carew***) : les factions au sein du Parlement firent savoir qu'à un moment de puissantes forteresses comme Plymouth (Carew) ou Hull (les Hotham) pourraient changer de parti. Plus longue fut la guerre, plus forte fut l'influence résiduelle de la fidélité à la Couronne. Beaucoup de bonshommes du Parlement se déclarèrent pour le Roi des Ecossais lors de la deuxième guerre.

"**Prince Rupert démis**" (***Prince Rupert Dismissed***) : le Roi Charles écarta son meilleur général vers la fin de la guerre, probablement sous l'influence du frère aîné de Rupert (l'électeur Palatin) en négociant avec le Parlement pour un soutien dans la guerre de 30 ans.

"**Sir John Meldrum**" : Sir John Meldrum était un bon commandant de niveau moyen dans les zones du Nord pendant une grande partie de la guerre, servant aussi dans le Lancaster et le Lincolnshire et plus tard autour de Scarborough après que le Nouveau Modèle ait été formé. Nous l'avons déjà rencontré une fois sur une carte précédente. Pendant le siège de Scarborough, Sir John fut emporté de la falaise par un fort vent et flotta sans risque vers la terre aidée par sa cape gonflée par le vent. Ainsi il devint le premier parachutiste de l'Histoire.

"**Aimez Loyauté**" : la prise Royaliste de Basing House, une propriété du marquis de Winchester, enfonça une épine dans le flanc du dévot à la fin de la guerre. Sur les vitres de la maison furent gravés ces mots célébrant sa fidélité au Roi. La maison fut endommagée au moment de sa reddition.

Alt-Hist

"**Charles de Lorraine**" : le Roi espérait faire venir le duc de Lorraine et ses mercenaires. On peut imaginer l'effet qu'aurait produit l'introduction de ces pilleurs en Angleterre, mais peut-être auraient-ils pu contrebalancer l'armée Nouveau Modèle.

"**Charge au galop**" (***Charge at the Gallop***) : la plupart des charges de cavalerie anglaises étaient pratiquées en trottant avec un pistolet, ici un peu de Pologne arrive en Angleterre. Hourra ! Hourra ! Hourra !

"**Le complot du comte de Hollande, l'accord de la dame d'Aubigny**" (***Earl of Holland's Plot, Lady d'Aubigny's scheme***) : Les complots pour capturer Londres pour le compte du Roi étaient communs, ces deux y arrivèrent presque.

"**Le complot de Lord Wilmot**" (***Lord Wilmot's Plot***) : Wilmot, un commandant de cavalerie Royaliste, enragé d'avoir été supplanté par Rupert eut pu entrer dans une correspondance perfide avec le Parlement. Son fils était le célèbre libertin et connaisseur de singe, le comte de Rochester.

"**Le Roi abandonne les évêques**" (***The King Abandons the Bishops***) : si le Roi avait rejeté l'épiscopalianisme, l'armée de la Ligue et de l'accord solennels aurait pu trouvé un meilleur allié que le Parlement. Quoi que l'on pense de Charles, il était, en fin de compte, inébranlable sur le principe religieux donc c'est peu probable.

"**Une tuile tombe sur la tête du gouverneur** " (***A Tile Strikes the Governor on the Head***) : Sir Arthur Aston a été laissé inconscient dans ces circonstances et son adjoint livra Reading. De tels gens forment le Royaume des Cieux.

"**Soutien orangiste pour les Stuart**" (***Orangist Support for Stuarts***) : Rapproché par mariage les Stadtholders de quelques provinces hollandaises aurait pu envoyer la flotte hollandaise derrière le Roi, particulièrement pour endommager la Marine Royale qui combattit plus tard les hollandais dans trois guerres.

"**Les États de la Hollande soutiennent les Saints**" (***Estates of Holland support the Saints***) : Cependant, les Etats de la Hollande (avec la Zélande la seule autre province de beaucoup de valeur sur la mer) aurait pu soutenir le Parlement si l'influence Papiste eut été plus forte en Angleterre.

"**Brigade suédoise/ Armée des Flandres**" (***Swedish Brigade/Army of Flanders***) : des officiers expérimentés (par exemple Sydenham Poyntz et Sir Henry Gage) qui avait servi dans les armées européennes auraient pu avoir un effet plus grand sur les armées anglaises moins expérimentées.

"**Le Parlement aide les colons irlandais**" (***Parliament Aids the Irish Settlers***) : l'aide stratégique aux colons aurait pu empêcher l'apparition des régiments irlandais.

"**Les reîtres**" (***Reiters***) : L'un ou l'autre camp aurait pu embaucher ces fils de Satan carapaçonnés de noir.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

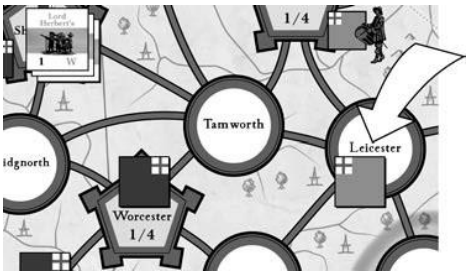
UNHAPPY KING CHARLES! COMPTE RENDU

Un compte rendu des deux premiers tours. Merci aux testeurs Charles Stewart (Royalistes) et Robin Devereaux (Parlementaires).

TOUR UN

PHASE DE MAISONNEE

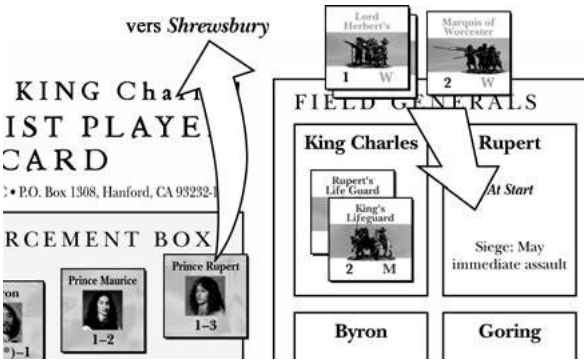
Tous les chefs disponibles sont déjà dans la case de renfort (étape 1), donc les joueurs passent au placement des marqueurs CP gratuits (étape 2). Robin en place un à Leicester pour repousser la frontière dans les Midlands. Charles voudrait placer le sien à Salisbury pour contrôler la route de la laine, mais le marqueur CP Parlementaire à Lyme l'en empêche, donc il place le sien à Hereford pour faire de nouvelles incursions dans les Midlands. Robin tire un pion naval (étape 3) qui se révèle être "la Marine Royale déchirée par les factions +1". Il place le pion dans l'espace +1 sur le diagramme de Statut Naval, notant qu'au-dessous de cette section du diagramme, le résultat indique que ceci gênera les bombardements Royalistes contre les forteresses Parlementaires assiégées dans des zones de port.



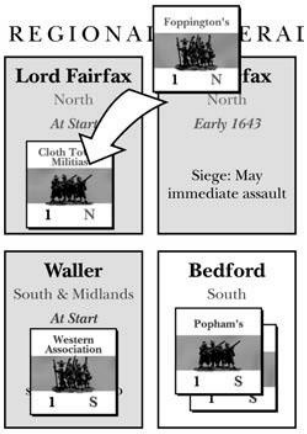
Robin prend le contrôle de Leicester.

PHASE DE RECRUTEMENT

Charles déplace le prince Rupert de la case de renfort à la zone de forteresse Shrewsbury, où il prend deux brigades sous son commandement (elles sont placées sur la case de Rupert sur la carte du joueur Royaliste), laissant la troisième brigade dans la forteresse. Il recrute ensuite la brigade de vétérans galloise du marquis de Worcester (en utilisant la règle 7.4 du pont de Powicke plutôt que de recruter une brigade de milice) à Shrewsbury, l'ajoutant à l'armée de Rupert. Robin recrute la brigade de Foppington à Wakefield, l'ajoutant à l'armée de Lord Fairfax en la plaçant sur la case de Lord Fairfax sur la carte du joueur Parlementaire.



Rupert s'installe à Shrewsbury, en y rassemblant les brigades.



La brigade des vigoureux garçons du Yorkshire du comte de Foppington est recrutée dans l'armée de Lord Fairfax.

PHASE DE TIRAGE DES CARTES DE STRATÉGIE

Les deux joueurs commencent par prendre leurs deux cartes de base dans leur main. Ils tirent chacun cinq autres cartes. Parce que le talon a été configuré au début, l'un d'entre eux tirera la carte « *The Raising of The Royal Standard* », qui lance les hostilités quand elle est jouée. Les deux joueurs regardent maintenant leurs cartes.

Charles a seulement ses deux cartes de base (valant respectivement une et deux Opérations) plus « ***King's Lynn Rising*** », « ***Newark Garrison*** », « ***Charles Cavendish*** », « ***Marquis of Worcester*** » et « ***Raising of The Royal Standard*** ». Avec si peu de cartes Opérations il peut décider de retarder le jeu de cette dernière pour quelques temps puisqu'il ne peut pas faire grand chose avec ça. Notez que la carte « ***Marquis of Worcester*** » permettra à Charles de tirer une nouvelle carte dans sa main.

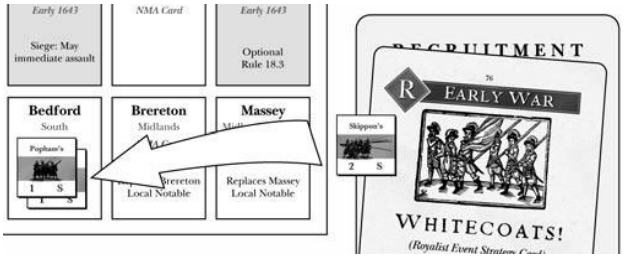
Robin a ses deux cartes de base (valant respectivement une et deux Opérations), une carte Opérations de 3, plus « ***Melting Down The College Plate*** » (une défausse parce que seulement utilisable par le Royaliste), « ***The City of London*** », « ***Whitecoats*** » (une défausse) et « ***Trained Bands*** ». En comptant sur les deux cartes supplémentaires qu'il peut tirer (en jouant la carte « ***The City of London*** »), Robin peut être capable de réagir contre tout ce que Charles pourra dévoiler.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

PHASE DE CAMPAGNE

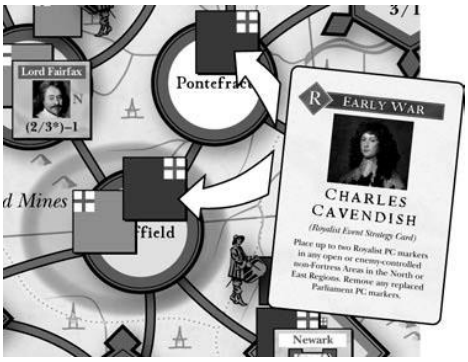
Charles décide de jouer en second (5.5) pour pouvoir réagir aux mouvements du Parlementaire.

Robin sait qu'il ne peut pas évaluer quand les hostilités commenceront, parce que Charles possède la carte « ***Raising of The Royal Standard*** ». Donc il décide de se préparer au mieux en recrutant d'abord et en gagnant ensuite quelques contrôles politiques. Il utilise la carte « ***Whitecoats*** » – qu'il ne peut pas utiliser de toute façon comme une carte Evènement puisque c'est un évènement Royaliste – comme une carte de recrutement défaussée (7.3.1) et place les vétérans de Skippon avec Bedford à Exeter (en recrutant via la défausse d'une carte Evénement, ça ne lui permet de prendre qu'une seule brigade). Charles utilise la carte « ***Newark Garrison*** » pour placer le marqueur du notable local Newark à Newark (notez qu'il n'est pas considéré comme un recrutement). Aucun camp ne se dévoile beaucoup par ces jeux.



Comme toutes les brigades de milice du Sud sont maintenant sur la carte, la brigade de vétérans de Skippon est réquisitionnée.

Robin renonce ensuite à la carte « ***Melting Down The College Plate*** » en plaçant un marqueur (11.1) CP à Warwick (il ne peut pas utiliser l'événement de la carte parce que c'est uniquement une carte Evènement Royaliste). Charles envoie Charles Cavendish dans l'action et prend Pontefract et Sheffield (bien que les chefs ne puissent pas convertir de marqueurs CP avant que l'événement « ***Raising the Royal Standard*** » ne soit joué, les cartes Evènement le peuvent – voir 6.5).

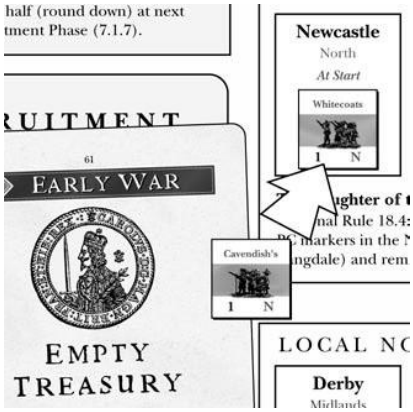


Le fringant Charles Cavendish capture l'infrastructure économique de Sheffield et sécurise la route de York.

Robin attend simplement l'augmentation de la Prérogative et joue « ***The City of London*** », qui lui permet de tirer deux cartes - il tire une carte Opérations de 3 et « ***Lord Fairfax Campaigns*** ». Charles sait qu'il peut être dominé en nombre de cartes et joue « ***Marquis of Worcester*** » qui lui donne essentiellement une carte de réserve – le tirage lui donne « ***Empty Treasury*** », une excellente carte pour le joueur Royaliste puisqu'elle empêche le joueur Parlementaire de l'utiliser. Charles accomplit l'évènement de « ***Marquis of Worcester*** » en plaçant la brigade de Stradling sur la case de Lord Herbert sur la carte du joueur Royaliste.

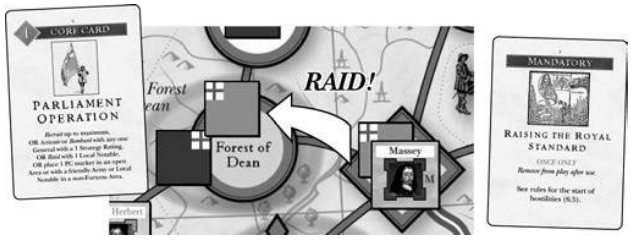
Les marchands de Londres financent deux cartes pour le Parlement tandis que le Marquis de Worcester rapporte une carte et une brigade.

Robin se venge de Charles Cavendish en jouant « ***Lord Fairfax Campaigns*** » en reprenant Pontefract et Sheffield. Charles défausse « ***Empty Treasury*** » comme carte de recrutement pour recruter la brigade de Cavendish qui va à Newcastle. Les deux joueurs ont maintenant joué leur carte de recrutement pour le tour 1 (Bien que les cartes Evènement qui permettent le recrutement puissent toujours être jouées, si les joueurs en avaient).



Les rumeurs d'une trésorerie vide à Oxford se révèlent fausses puisque les Grands Royalistes lèvent une brigade au Nord.

Robin est maintenant à court d'évènements donc il utilise sa carte de base de 1 Ops pour activer Massey et piller (13.0) la Forêt de Dean, en y remplaçant le marqueur CP Royaliste par un des siens (Les notables locaux peuvent piller avant que la Prérogative ne soit augmentée). Charles joue « ***Raising the Royal Standard*** », commençant réellement la guerre (6.5).

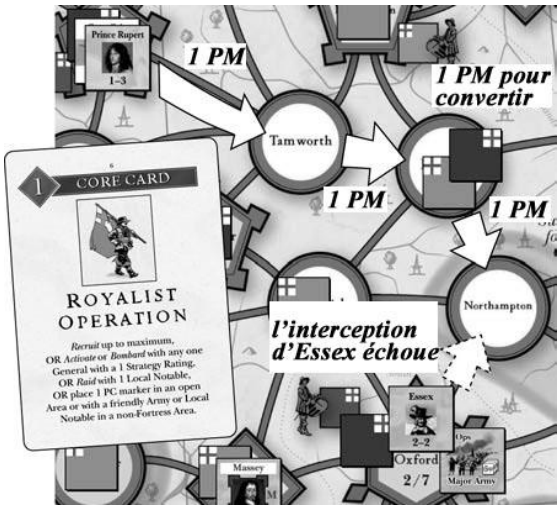


Alors que les troupes à cheval de Massey purgent la Forêt de Dean de la malfaisance, le Roi augmente ses prérogatives contre son Parlement indocile.

Robin déplace Essex et son armée sur Oxford avec la carte de 3 Ops, en prenant les bandes entraînées de Londres pendant l'activation au cas où il aurait à utiliser la carte de combat « ***Trained Band*** » dans une bataille. Avec 5 brigades, Essex commande maintenant une armée majeure, ainsi la carte de 3 Ops est nécessaire (6.2). Charles envisage d'envoyer Rupert attaquer Fairfax, mais il décide de déplacer le prince vers le sud pour soutenir Oxford. Rupert a une capacité de mouvement de quatre et il se déplace à Tamworth, puis à Leicester (qu'il

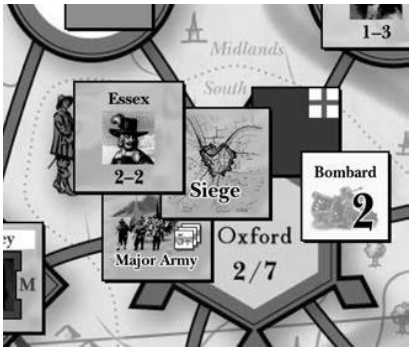
© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

convertit en dépensant un point de mouvement supplémentaire) et à Northampton. Il utilise sa carte de base de 1 Ops pour exécuter ce mouvement. Essex essaye d'intercepter Rupert à Northampton, mais jette un 2 et échoue (il aurait eu besoin de jeter un 5 ou un 6 – voir 9.7.2).



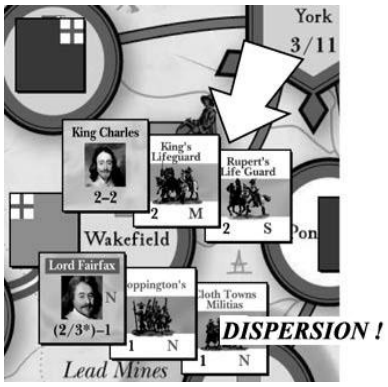
Rupert chevauche pour délivrer Oxford, mais Essex ne peut pas attraper l'astucieux prince.

Robin peut maintenant s'arrêter puisqu'il a joué six cartes, mais il choisit de faire le siège d'Oxford avec Essex. Il place le marqueur de siège en utilisant une carte de 3 Ops (Essex a toujours une armée majeure ce qui exige une carte de 3 Ops pour l'activer) et jette un dé, obtenant un misérable 2. Il place un marqueur de bombardement de 2 à côté de la zone.



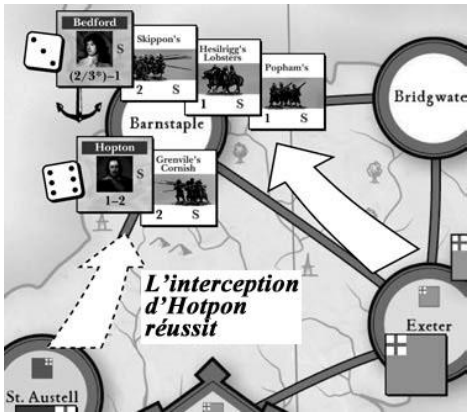
Essex met des lignes de siège autour d'Oxford et commence à marteler les défenses.

Charles sait que Rupert est probablement trop faible pour prendre le dessus sur Essex (et il ne sait rien au sujet de la carte de combat). Il choisit donc finalement un plan différent, en utilisant sa carte de base de 2 Ops pour déplacer le Roi Charles à Wakefield, où Lord Fairfax essaye d'esquiver, mais échoue – il jette un 4, un de moins que le 5 ou 6 nécessaire pour le succès (10.1). Le Roi a une valeur de combat de 6 contre 3 et avec un ratio aussi mauvais en défaveur de Fairfax (qui souhaite éviter une défaite majeure), ce dernier se disperse (son marqueur et ses brigades vont sur la case des « Généraux non employés »). Le Roi prend le contrôle de Wakefield à cause de cette dispersion (Charles y place un marqueur de CP Royaliste) et il lui reste trois points de mouvement. Il se déplace par Sheffield-Nottingham-Tamworth.



Sa Majesté va au sud de York. Face à une telle force, l'armée de Fairfax se disperse, pour combattre un autre jour. (La dispersion peut représenter en quelque sorte des escarmouches et des accrochages mineurs qui ne peuvent pas être considérés comme une bataille).

Robin joue sa Carte de 2 Ops et décide de déplacer Bedford à Barnstaple. Cependant, Charles voit le risque que Hopton se retrouve pris au piège et essaye d'intercepter avec Hopton. Hopton jette un 4 (plus un pour l'avantage de sa valeur de stratégie) et entre à Barnstaple. La bataille voit des Royalistes avec une force de 4 (une valeur de combat de 2 plus une valeur de bataille de 2) contre un Parlementaire à 5 (une valeur de combat de 4 plus une valeur de bataille de 1). Mais Hopton jette un 6 contre un 3 pour Bedford donnant un score final de 10 à 8, une victoire Royaliste indécise (10.2). Le mouvement de Bedford se termine (10.0) et il se retire à Exeter (en perdant la brigade de Popham de manière permanente). Barnstaple devient Royaliste. Le jeu d'Hopton a permis de garder ses lignes ouvertes.



Sur une colline battue par les vents à l'extérieur de Barnstaple, les robustes hommes de Cornouailles d'Hopton attrapent l'armée de Bedford au dépourvu et remporte une victoire gagnée de justesse, bientôt célébrée par les pamphlétaires Royalistes.

À ce point Robin utilise sa carte de combat (« ***Trained Band*** »), qu'il ne peut pas garder comme carte "atout" (6.0) et la défausse pour lancer un raid de Willoughby sur Boston, en y plaçant un marqueur CP Parlementaire. Charles conserve la carte « ***King's Lynn Rising*** » comme carte "atout" pour le tour 2.

PHASE DE DÉSERTION

une seule brigade déserte ce tour pour chaque camp. Il n'y a aucun général régional à l'extérieur de leurs régions d'origine, donc les joueurs passent à la catégorie #2 (12.2). L'armée d'Essex a plus de trois brigades et doit subir la perte (Robin choisit d'enlever la brigade de Fiennes). Aucune armée royaliste n'excède les trois brigades mais Rupert est adjacent à l'ennemi et perd ainsi une brigade – Charles choisit les levées du Nord.

En ce début de jeu, aucune armée n'a besoin de s'inquiéter des points de puissance de base.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

PHASE DE FIN

Les cartes utilisées pour le recrutement pendant le tour 1 sont mises dans la défausse.

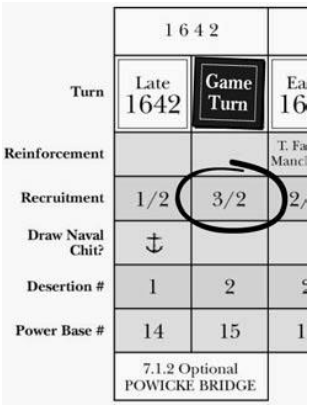
Robin a maintenant sept brigades (dont une qui revient suite à la dispersion). Charles a huit brigades et une meilleure armée. Cependant Robin n'a maintenant aucune carte "atout".

TOUR DEUX

PHASE DE MAISONNEE

Lord Fairfax se déplace de la case des « Généraux non employés » vers la case de renfort. Robin place son marqueur CP gratuit à Lewes (au Sud). Charles place le sien a Aberystwyth (au Pays de Galles). Il n'y a aucun pion naval tiré ce tour (le pion naval est tiré lors des tours indiqués par un symbole de port sur la piste d'enregistrement des tours).

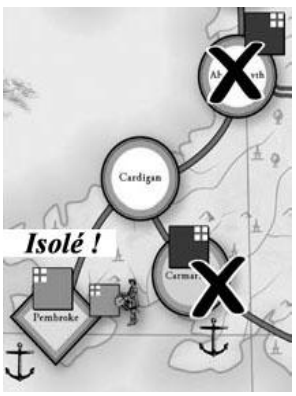
PHASE DE RECRUTEMENT



Comme indiqué sur la piste d'enregistrement des tours (Sur la droite) et en 7.2.2 dans les règles, chaque camp obtient trois brigades à ce tour pendant cette phase (et deux de plus possibles en jouant une carte de recrutement pendant la phase d'opérations). Robin choisit les brigades suivantes : Fiennes (Midlands), Meldrum (Est) et Hampden's Greencoats (Sud) – il peut recruter les Greencoats, même si c'est une brigade de vétérans, parce qu'il ne reste aucune brigade de milice du Sud de force 1. Il place ces brigades avec (respectivement) Massey à Gloucester, à Londres où il n'y a aucun chef actuellement et avec Bedford à Exeter. Charles recrute les vétérans du Marquis de Worcester à Bath (en utilisant la règle du pont de Powicke pour recruter un vétéran), la brigade de Belasyse avec Newcastle à Newcastle et la brigade de Byron avec le prince Maurice (qui est introduit depuis la case de renfort) à Chester. Robin réclame la moitié des brigades dispersées (la brigade de Foppington) à Hull et renvoie la milice de Cloth Town dans la pile de recrutement. Robin place un marqueur de Blocus & Siège sur Essex pour aider le bombardement au tour prochain (14.2).

PHASE DE CONTROLE POLITIQUE

Parce qu'ils occupent des zones avec des armées, le Roi prend Tamworth et Rupert prend Northampton. Des marqueurs CP royalistes sont placés sur ces emplacements.



Pembroke ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement et est enlevé (notez qu'il n'est pas remplacé par un CP Royaliste – Pembroke est maintenant simplement non contrôlée) ; tous les autres marqueurs CP évitent l'isolement et restent sur la carte.

Les contrôles royalistes d'Aberystwyth et de Carmarthen bloquent les lignes de ravitaillement de Pembroke et celui-ci se retrouve isolé.

PHASE DE TIRAGE DES CARTES DE STRATÉGIE

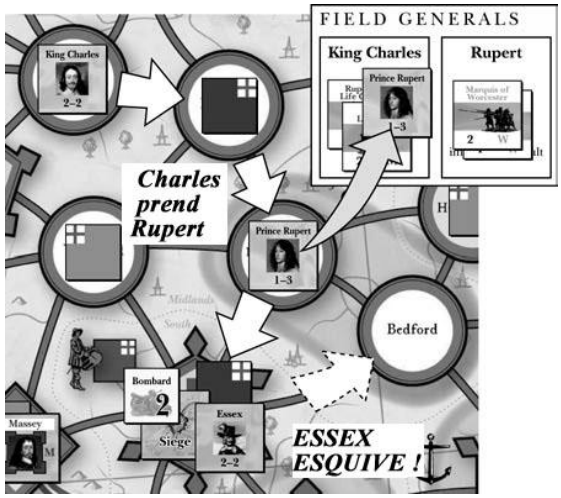
Chaque joueur tire quatre cartes plus les deux cartes de base.

Charles reçoit une faible main, consistant en trois défausses (« ***Eastern Association »***, ***« Turnham Green »***, et ***« Ironsides »***) plus « ***Marquis of Winchester*** ».

Robin obtient une carte Opérations de 3 et deux cartes Opérations de 2 et « ***John Hampden*** ». Charles décide de jouer en premier et parce que Robin n'a pas de carte de campagne, il ne peut pas préempter cette décision (5.5).

PHASE DE CAMPAGNE

Charles réfléchit s'il faut utiliser son premier mouvement pour attaquer Essex ou rassembler ses nouvelles recrues à Bath. Il décide que bouger la brigade « Bedford's gauntlet » à Bridgwater n'est pas tentant et (en utilisant sa carte de base de 2 Ops) envoie donc le Roi Charles par Leicester à Northampton où il prend Rupert sous son commandement (Essex ne peut pas intercepter puisqu'il est en train d'assiéger) et entre à Oxford. Essex n'aime pas le ratio et essaye d'esquiver, ce qu'il fait à Bedford (il préférerait Londres, mais il peut seulement se déplacer d'une zone parce qu'il a plus de trois brigades dans son armée (9.2)). Le siège est levé (14.6a) et le Roi entre à Oxford sous les applaudissements des *Malignants*.

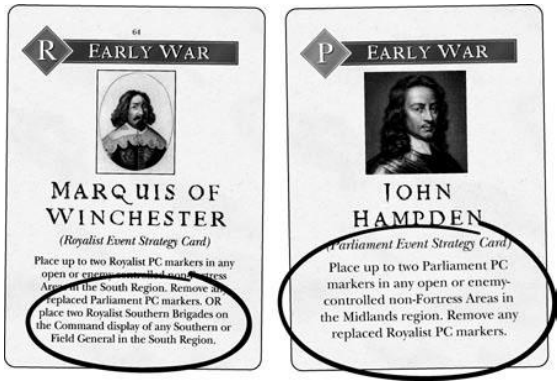


Charles chevauche vers Oxford, subordonnant en chemin l'armée épuisée de Rupert. Essex, son armée aussi amaigrie par les désertions du dernier tour, s'esquive dans la nuit.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Robin active Bedford avec sa carte de base de 2 Ops pour le déplacer par Lyme-Bath jusqu'à la brigade Royaliste en formation, qui ne peut pas esquiver (10.1) et ainsi se disperse. Bath se convertit au contrôle Parlementaire et Bedford se déplace à Bridgewater puis à Barnstaple. Hopton esquive vers Exeter-Lyme.

Charles est maintenant dans de sérieux ennuis, mais il bluffe. Il joue « ***Marquis of Winchester*** » pour recruter deux brigades selon l'évènement de la carte (il place celles de Forth et de Carnarvon à Lyme avec Hopton). Cela peut obliger Bedford à repenser à deux fois une nouvelle attaque. Robin joue sa carte de base de 1 Ops pour recruter deux brigades (comme permis sur la piste d'enregistrement des tours et 7.2.2) – la brigade de Browne avec Willoughby (à Peterborough) et les vétérans Ironsides à Londres (Seules les brigades de vétérans de l'Est restent dans le pôle de recrutement).



Charles défausse « ***Eastern Association*** » pour que Derby pille Manchester. Robin n'est pas sûr de devoir jouer un mouvement si faible et ainsi joue « ***John Hampden*** » pour prendre Northampton et Leicester.

Charles défausse « ***Ironsides*** » et envoie la garnison de Newark piller Gainsborough. Robin active Lord Fairfax avec une carte de 2 Ops qui passe par Hull, prend la brigade de Foppington et se déplace à York, puis à Wakefield (qu'il convertit).

Charles a seulement une carte Opérations, donc son choix est limité aux deux princes Royaux et à Hopton. Il la remet à plus tard, toutefois, en défaussant « ***Turnham Green*** » pour envoyer Newark piller Boston. Robin croit maintenant que quelque chose lui échappe, mais il n'arrive pas à percevoir une attaque utile. Essex est plus faible que le Roi et Hopton divise le Sud, il maudit le « ***Marquis of Winchester*** ». Il utilise sa carte de 2 Ops pour déplacer Essex à Huntingdon-Peterborough, menaçant le Nord et empêchant la construction d'une grande armée à Londres.

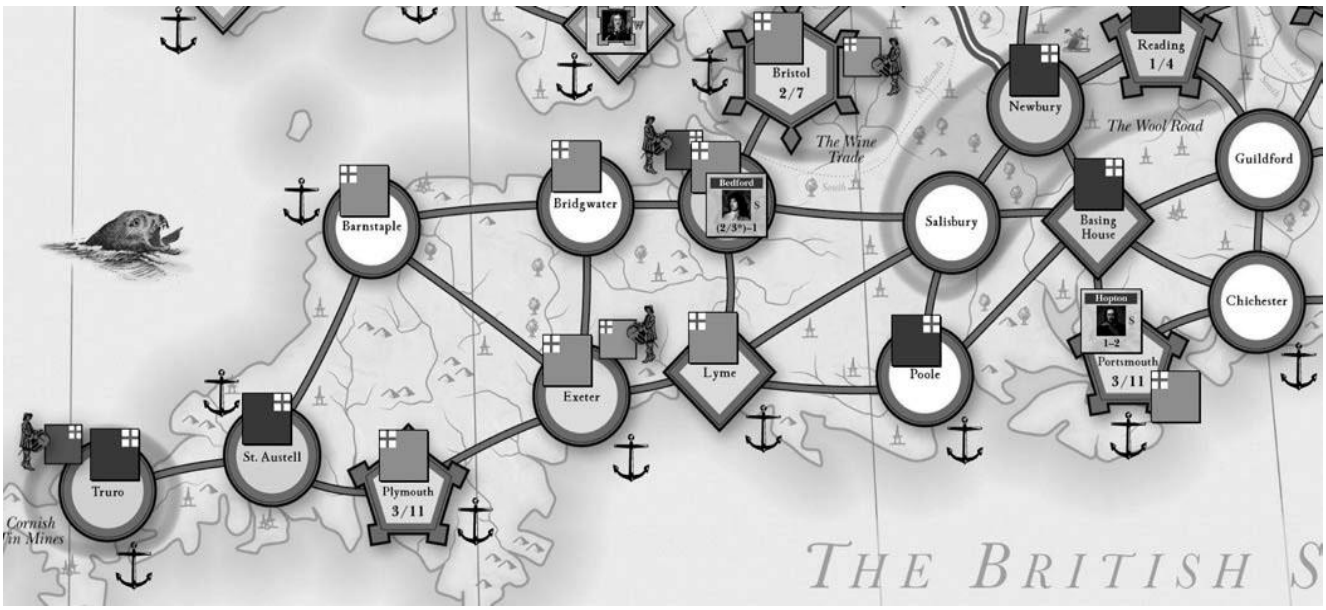
Charles joue maintenant sa carte de 1 Ops pour activer Hopton. Il laisse l'Ouest à Bedford et bouge à Poole (en la convertissant), puis Basing et Portsmouth. Robin décide de ne pas retirer Waller dans la forteresse de crainte que son meilleur général ne soit bloqué par une force de masquage. Il échoue à esquiver et alors se disperse. Waller aura droit de revenir le tour de jeu suivant, pour probablement prendre le commandement de l'armée qui se construit à Londres. Comme Portsmouth est une forteresse, le contrôle ne change pas (seul un siège réussi change le contrôle d'une forteresse). Robin a sa carte de 3 Ops à jouer. Il choisit de ranger l'Ouest à sa cause en utilisant Bedford pour convertir Barnstaple et Bridgwater et en finissant à Bath.

PHASE DE DÉSERTION

Deux brigades par camp désertent à ce tour. Pour le Parlement, Essex perd une brigade dans les Midlands pour avoir plus de trois brigades et Massey perd Fiennes pour être adjacent à une armée ennemie (il est la seule armée adjacente et perd ainsi sa seule brigade). Pour les Royalistes, le Roi Charles doit perdre deux brigades (une pour être adjacente et une pour avoir plus de trois brigades). Il enlève Rupert et ses deux unités.

PHASE DE PUISSANCE DE BASE

A nouveau, c'est trop tôt pour une victoire de puissance de base (17.0). Ou un autre type de victoire de cette sorte.



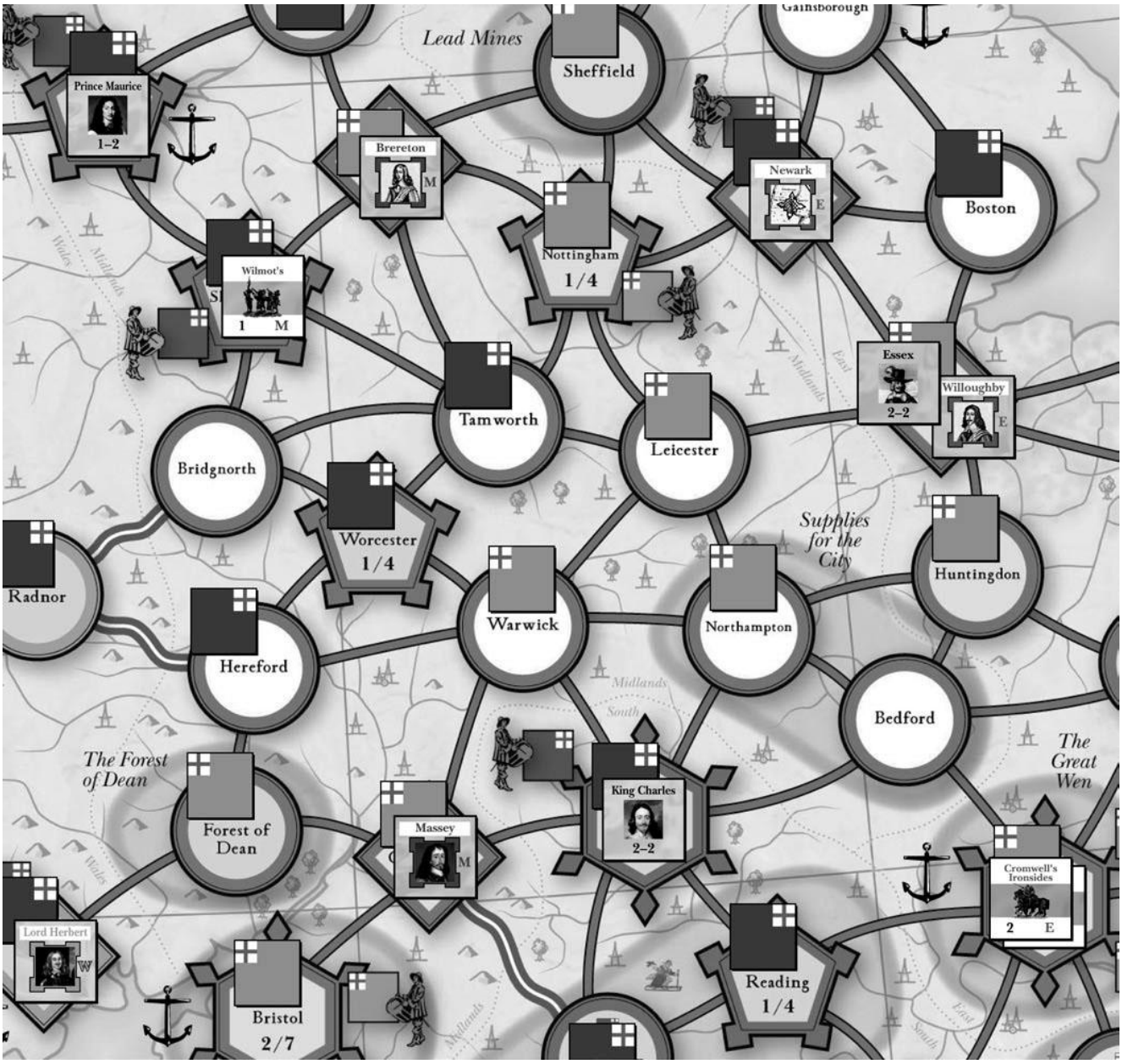
LA SITUATION AU SUD :

Hopton s'est enfui vers le sud-ouest, mais Bedford a coupé les Cornouailles et dans la phase de contrôle politique suivante Truro et St-Austell seront perdues par isolement. Trois brigades d'Hopton menacent Portsmouth et sont une présence menaçante au Sud.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Résumé

Le Parlement a perdu une brigade de manière permanente et en a 10 en action plus une qui reviendra de la dispersion. Les Royalistes ont 11 brigades plus une qui reviendra de la dispersion. Les Cornouailles sont coupées. Le Parlement a réchappé aux deux tours les plus dangereux par de bonnes cartes et par le refus des combats et a un avantage de contrôle politique. Les Royalistes doivent maintenant commencer à faire fortement pression, parce que plus longtemps ils s'attarderont, plus tôt ils verront les deux cartes obligatoires restantes entrer en jeu et travailler contre eux.



LA SITUATION DANS LES MIDLANDS :

Les lignes de bataille sont nulles. Les Royalistes ont eu la meilleure des campagnes, mais le Parlement est sorti devant sur le contrôle politique. Charles est sauf dans sa capitale à Oxford, quoique son armée victorieuse ait été réduite par la désertion. Essex menace Newark, mais est bien placé pour couvrir Londres.

Tandis que Massey et Herbert luttent près de la frontière galloise, le prince Maurice construit une nouvelle armée à Chester, prête à darder vers le Nord ou le Sud.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

NOTES DU CONCEPTEUR

Conception

Beaucoup de jeux commencent avec une idée, mais celui-ci a commencé en même temps que deux autres jeux. Premièrement, l'inspiration m'est venue de mon propre *King's War* ; un jeu d'échelle beaucoup plus grande conçu pour se battre dans des campagnes d'une seule année. Ce jeu a été conçu pour l'expert de la guerre civile anglaise et ses premières ventes étaient en grande partie auprès de la *Pike & Shot Society* au Royaume-Uni. Je me suis demandé s'il serait possible de se battre sur la durée entière de la guerre dans le même temps que *King's War* prend pour faire une année. Le deuxième jeu fut celui qui m'a montré la bonne voie ; *We The People* de Mark Herman. *We The People* est un jeu très intelligent qui correspond à la nature des guerres du 18ème siècle avec un système élégant. Naturellement je n'allais pas produire quelque chose d'aussi intelligent mais j'espérais que ce serait au moins dans l'ambiance.

Cartes : Utilisation multiple ou simple

L'échelle a été facilement traitée : j'ai triplé la taille des unités et la longueur du tour de *The King's War*. Ma première carte peut même avoir eu le même nombre de zones que *We The People*. Comment toutefois construire le système ? Ma première décision était de savoir s'il fallait suivre *We The People* ou considérer *Paths of Glory*. *Paths of Glory* est un autre jeu très intelligent et plein de décision mais c'est aussi un jeu long et c'est en partie du aux cartes à choix multiples. *We The People* est un jeu rapide en partie parce que vos choix sont limités. En outre, la puissance de l'Etat représenté par un joueur de *Paths of Glory* était d'un bien plus grand niveau que celui d'un joueur de *Unhappy King Charles!*. La solution était d'éviter un jeu de carte ou un jeu de gestion, mais aller plutôt vers un jeu de simple manœuvre dirigé par des cartes. Les cartes à choix multiples ont été le sujet de longues discussions dans lesquelles je ne veux pas m'immiscer. Mais si le modèle de *Paths of Glory* est peut-être Lloyd George et le cabinet de la guerre alors nous le voyons comme une organisation avec le soutien sans réserve de la population, dirigeant l'intervention de l'Etat sur les questions de nourriture, de l'emploi de femmes, des syndicats et de la finance. Cette puissance stupéfiante n'a pas été rêvé par le Roi Charles ou par le comité des deux royaumes. Dans un cas célèbre, une ville Royaliste s'est plainte au Roi que le prince Rupert l'avait taxée. Le Roi a forcé Rupert à rendre le pillage. L'idée du Roi assis au conseil pour décider s'il fera une campagne dans le Yorkshire, lèvera des troupes dans le Surrey, ou déplacera stratégiquement une armée par mer n'était pas quelque chose que je pouvais conserver. Donc j'ai décidé d'éviter les cartes à choix multiple. Au lieu de cela nous avons un jeu opérationnel conduit par des cartes. Les cartes sont soit des évènements soit des opérations comme dans *We The People*. Cette décision est en partie responsable du temps de jeu beaucoup plus court de *Unhappy King Charles!* Il atteint ainsi des objectifs de jeu et de simulation.

J'ai alors décidé de construire le jeu en trois sections (début, milieu et fin de guerre) en utilisant les très utiles événements clés (Augmentation de la Prérogative, Arrivée des Ecossais et Levée de l'armée Nouveau Modèle). Dès le début de la conception, ces trois cartes étaient juste mises dans les talons et distribuées comme elles étaient mélangées. J'ai trouvé cette solution trop aléatoire et j'ai opté de faire de leur inclusion un moment essentiel de la première main de chaque pioche. Bien sûr vous pouvez revoir cette décision dans le jeu si vous voulez. Dès le début, nous n'avions pas non plus rendu ces cartes obligatoires (essayez çà aussi) pour que le joueur Royaliste puisse défausser l'armée Nouveau Modèle. En général le premier talon a été conçu pour comporter plus d'événements, ce que nous pourrions appeler des personnages non-joueurs. C'était conçu pour donner la sensation aux joueurs de commander une faction plutôt que d'engager un plein effort de guerre national. Le talon du milieu permet aux principales armées de se faire remarquer. Le dernier talon introduit quelques occasions importantes pour les Royalistes de survivre. Cette survie est basée sur le fait que la crainte du Roi n'était souvent pas aussi forte que celles envers les sectaires rivaux.

UNHAPPY KING CHARLES! Un extrait du portrait de Van Dyck Charles I dans trois positions. Quand le sculpteur Bernini l'a vu, il décrivit la mine de Charles comme 'condamné'. "Jamais je n'ai contemplé de figures plus malheureuses".

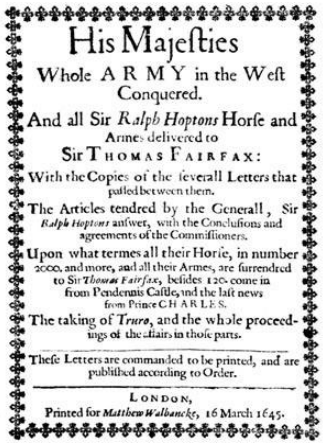
Une analyse un peu plus détaillée montre la première pioche comme étant la plus grande des trois avec le pourcentage le plus bas de cartes Opérations, mais ces cartes ont une valeur moyenne plus haute. Pour équilibrer le nombre inférieur de cartes Opérations, la première pioche a beaucoup plus de personnages historiques qui étaient aussi l'échelle minimale pour qu'un marqueur soit donné. Dans les premières années de la guerre des forces localisées ont fait leurs propres campagnes et les forces plus grandes semblent en général avoir été plus disponibles. Des opérations se déroulent, mais pas sous votre contrôle direct.

Alors que la guerre continue et que les talons du milieu et de la fin arrivent, le pourcentage de cartes Opérations augmente et les forces localisées abandonnent leurs campagnes, mais la valeur moyenne des cartes se réduit. Ce qui se passe ici ce sont ces deux choses, que j'espère avoir rendu à l'aide des cartes plutôt que par des règles difficiles. Premièrement, l'économie du 17ème siècle n'était pas une forte créature ; elle a bientôt été affaiblie par la guerre, le pillage et l'échec de l'Etat de droit. Encore pire, la fragile toile d'obligations que constitue l'économie locale a été brisée par une guerre qui divisa chaque communauté en deux camps. Même les zones dévotes les plus ardentes connurent les *Malignants* (et vice versa). Cela soulignait que la capacité à faire la guerre sur une base féodale était bientôt à bout de souffle – le service féodal médiéval n'était seulement que de 40 jours pour une très bonne raison. Au lieu de cela la guerre se déroula sur le royaume de la taxation et avec davantage d'armées de métier moins attachées à la grandeur et au bien de leur localité. Le niveau d'activité diminua de façon conséquente. Deuxièmement, la prise en compte que de grandes armées étaient difficiles à lever, à approvisionner et à bouger et cela signifiait que les meilleurs commandants ne combattaient pas avec la sorte d'armées qui s'est brièvement rencontrée à Marston Moor, mais plutôt avec celles qui se rencontrèrent à Naseby. De là, le nombre accru de cartes Opérations plus petites.

Ces caractéristiques reproduisent une importante particularité de la guerre au 17ème siècle – son manque de capacité. Il y eut rarement un temps où les armées eurent un soutien populaire, une compétence professionnelle et un financement. Deux sur trois était le mieux que l'on pouvait espérer.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Le combat


His Majesties
Whole ARMY in the West
Conquered.
And all Sir *Ralph Hoptons* Horse and
Armes delivered to
Sir THOMAS FAIRFAX:
With the Copies of the severall Letters that
passed between them.
The Articles tendred by the Generall, Sir
Ralph Hoptons answer, with the Conclusions and
agreements of the Commissioners.
Upon what termes all their Horse, in number
2000, and more, and all their Armes, are surrendred
to Sir *Thomas Fairfax*, besides 120. come in
from Pendennis Castle, and the last news
from Prince CHARLES.
The taking of *Truro*, and the whole proceed-
ings of the affairs in those parts.
These Letters are commanded to be printed, and are
published according to Order.
LONDON,
Printed for *Matthew Walbancke*, 16 March 1645.

C'est peut-être le bon moment pour discuter combat. J'ai essentiellement utilisé la même analyse que dans *The King's War* ; les batailles sont devenues moins décisives quand elles sont devenues plus grandes. Même Naseby impliqua la perte de seulement 2 brigades. Les plus petites batailles pouvaient cependant causer la disparition d'armées entières. Les pertes sont ainsi exprimées sous la forme de totaux absolus plutôt que sous la forme de pourcentages de force dans la bataille. Pour empêcher trop de victoires décisives et retranscrire la disparition soudaine d'armées, j'ai aussi introduit le concept de dispersion. Les premières campagnes dans le Yorkshire des dévots ressemblent à un catalogue de désastre pour Lord Fairfax. Pourtant pour éviter de voir tuer ses hommes (quelque chose qui perdit Newcastle à Marston Moor) il survivait pour combattre un autre jour. La dispersion entraînait bien sûr 50 % de pertes, mais ce ne sont pas des pertes définitives et elles ne donnent pas de cartes vitales à l'ennemi. Les batailles causent vraiment des pertes permanentes et souvent parmi les meilleures brigades. Je me suis souvenu ici des pertes des régiments de Cornouailles dans les campagnes d'Hopton. La guerre du 17ème siècle comme celle du 16ème punissaient les unités qui combattaient le plus durement. Le concept Taoïste qui dit que gouverner un grand empire c'est comme faire bouillir un petit poisson (il se casse facilement) serait compris par les généraux de la guerre civile anglaise au regard du commandement d'une grande armée.

Le combat dans *Unhappy King Charles!* est typiquement indécis mais de temps en temps il peut être destructeur. Avec des armées qui étaient averties, la simple arrivée sur le champ de bataille était une réussite ; la conduite d'une attaque et l'exploitation de la victoire était trop souvent beaucoup trop pour les grandes armées. Ces batailles sont simulées par la bataille nulle. Les deux camps subiront des pertes d'environ 3 000 hommes. Quand deux petites armées s'affrontent ces pertes incluent probablement une égale quantité de désertions en plus des morts, des blessés et des prisonniers (les prisonniers étant souvent les blessés de l'armée vaincue). Notez que les pertes ne sont pas en rapport avec la taille de l'armée, mais avec le niveau de compétence. La meilleure armée souffre moins. Les cartes de combat permettent de frapper un coup décisif avec des unités d'exceptionnelle valeur.

Les deux victoires les plus décisives de la guerre (Naseby et Marston Moor) coûtèrent au vaincu 11 000 hommes au total, elles coûtèrent au vainqueur 450 hommes. Celles-ci sont ce que le jeu appelle des victoires majeures ou décisives. Beaucoup de batailles furent nulles – Les deux batailles de Newbury et de Edgehill en font partie. La perte d'une brigade par camp est légèrement plus haut que ce que la bataille perdit sur la journée (j'évaluerai la perte à environ 2 000 hommes pour chaque camp dans de telles batailles) comme indiqué ci-dessus.

L'importance des cartes de combat est digne d'être mentionnée. Dans les jeux où l'établissement d'une forte position de blocage est très possible, celui-ci peut souvent tendre à l'inertie. Toutefois les armées portent en elles, de temps en temps, une confiance dans leur propre force. Les cartes de combat sont importantes dans la simulation de ce point, aboutissant souvent dans les batailles où les deux camps ont posé des cartes de combat. A la différence de certains *card-driven*, il n'y a aucune ré-utilisation d'une carte de combat. Les unités importantes utilisées dans la bataille apprenaient souvent à mieux faire qu'attaquer aussi courageusement la deuxième fois. Les *Ironsides* étaient un exemple rare de cavalerie anglaise gardée en main par Cromwell. Les *Trained Bands* n'ont jamais été éprouvées dans la bataille mais elles ont mené dans une impasse le prince Rupert à Turnham Green, une des non-batailles les plus décisives de la guerre. Les Piques de Cornouailles ont été plus qu'utilisées dans les batailles contre Waller et leurs pertes ont rendu les corniques moins enclin à traverser le Tamar pour se rendre en Angleterre. Les *Whitecoats* sont mieux connus pour leur façon de mourir, refusant d'accepter le quartier à Marston Moor. Le jeu propose que les mêmes mornes qualités puissent contribuer autant à la victoire qu'à la défaite. Finalement, la carte "*Psalm Singing/The Divine Right of Kings*" offre la possibilité aux croyances profondément implantées dans les deux camps d'être décisives dans la bataille.

Quand il y a la force et des disparités de valeur de commandement alors les pertes ne sont que d'un côté et il est possible qu'il arrive quelque chose de positif au vainqueur (le tirage de cartes). Bien sûr cette carte peut être inutile ou de grande valeur. On ne peut pas le dire et je suppose que les fruits de la victoire étaient de la même façon irréguliers dans la vraie guerre. Marston Moor fut pour beaucoup de raison plus décisive que la victoire tactique qui donna au Roi une victoire exsangue à Fowey ; mais ces raisons étaient peu de chose face aux généraux et à la taille des forces.

Bien que la bataille puisse être décisive, ce n'est pas souvent le cas et je crois qu'une stratégie cherchant la bataille n'est pas toujours le mieux dans ce jeu comme ce n'était pas non plus le mieux dans la réalité. Les batailles sont souvent causées par un camp capable de menacer une forteresse ennemie importante sans craindre pour les siennes. Constituer de grandes armées pour une bataille exige, comme il en a été dans la réalité, une réflexion et une provision connue de cartes Opérations de 3 ou des cartes de campagne.

pièce d'or de 3£ de Charles I frappée à Oxford, 1643

Le recrutement : l'argent est le nerf de la guerre

Le recrutement était une bonne occasion pour approcher une nouvelle fois les réalités de la puissance de l'Etat au 17ème siècle et pour introduire une différence notable entre les deux camps. Le recrutement se fait de deux façons – un recrutement automatique qui se réduit alors que la guerre avance; et un recrutement discrétionnaire pour lequel vous utilisez une carte Opérations. Le jeu essaye de simplifier un certain nombre de points :

- De grands hommes levant de grandes armées souvent très rapidement en utilisant leurs propres ressources.
- Des contributions levées sur l'ami et l'ennemi et envoyées vers des points importants où les troupes étaient recrutées.
- En recrutant à bas niveau à travers le pays, sous l'influence de l'enthousiasme général ou autrement pour la guerre.

Le recrutement discrétionnaire ne réduit pas avec la longueur du jeu. Il représente le soutien fort de votre faction, juste comme le

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

recrutement automatique représente le soutien des non-partisans au sein du peuple. Le recrutement discrétionnaire pour le Parlement (basé sur des méthodes de financement supérieures) ressemble de beaucoup à celui de la phase de recrutement. Cependant, pour les Royalistes il est basé sur le soutien des Grands, des hommes de grande richesse et de pouvoir qui ne recrutent pas généralement pour le Roi, mais pour leur propre gloire et ensuite pour le Roi. Ces hommes ne peuvent pas être de grands commandants (bien qu'au Sud ils aient soutenu l'excellent Hopton) mais ils ont les bras longs ; ils font la différence. En les utilisant bien c'est un élément important du succès Royaliste. Le maintien du contrôle de ses bases de recrutement est de la même façon essentiel. Particulièrement au Sud où les deux camps ont une base avancée qui est sensible à l'attaque ennemie. Beaucoup de campagnes seront dirigées vers la prise des zones de recrutement ennemies et des notables locaux. Une armée qui ne peut pas recruter est condamnée.

Le déplacement et le combat

Une autre décision importante était de faire des grandes armées peu maniables. Je reconnais en faisant çà que certains joueurs seront moins heureux avec un prince Rupert qui est très différent d'un commandant de panzer couvert de galons. Rupert peut faire des raids, mais seulement avec une petite armée. La décision de savoir s'il faut construire une grande pile n'est pas, dans *Unhappy King Charles!*, une chose facile. La force motrice est ici que la stratégie de jeu la plus évidente pour le Roi était de marcher sur Londres et de la capturer. Le Roi nomme Rupert comme commandant et vide l'armée du Nord de ses meilleures unités ; la colonne de combat ainsi formée peut battre à peu près tout ce que le Parlement pourrait envoyer contre elle. Toutefois cette stratégie de la 'pile tueuse' n'a pas été suivie en réalité. Je me suis demandé pourquoi çà n'avait pas été le cas et les réponses donnent à peu près le jeu que vous voyez devant vous.

- Les grandes armées sont plus lentes, subissent plus d'attrition et sont plus dures à déplacer parce que peu de personnes possédaient assez d'expérience pour traiter de telles questions.
- le combat devient moins décisif, plus les armées sont grandes, parce que les pertes sont fixées en valeur absolue.
- les commandants qui levaient des troupes sur leur propre base de pouvoir n'allaient pas passer ces troupes à d'autres commandants juste parce qu'ils étaient de meilleurs généraux.
- amener une armée en campagne, c'est l'inviter à se défaire après un certain temps.
- les armées amies ne se coordonnent pas bien ensemble pour beaucoup de raisons ; elles n'exécuteront pas les nombreuses et subtiles manœuvres que nous, wargamers, inventons.

Toutes ces limites signifient qu'un coup de tueur doit être préparé quelques tours avant qu'il ne soit frappé.

Les nouvelles idées

De telles revendications d'originalité comme *Unhappy King Charles!* peuvent s'appuyer sur deux éléments : les notables locaux et les cartes Histoire alternative (Alt-Hist). Premièrement, j'ai eu besoin d'avoir un type de combat qui reflétait la guerre de partisans à bas niveau qui était plus nombreuse (si non plus importante) que les campagnes d'armée de camp. À cette fin, j'ai inventé les notables locaux ; un croisement entre une forteresse, un général et une sorte de zone de contrôle gênante. Ces zones aideront les généraux de camp dans le recrutement et sont une façon pratique de regrouper des territoires avec des défausses.

Deuxièmement, je réfléchissais aux cartes Evènement. Les évènements historiques sont tous là mais bien sûr ils n'arriveront pas tous (ou arriveront de façon moins spectaculaire) s'ils sont tirés par l'autre joueur. Cela signifie que nous souffrons d'un manque d'évènement ! Ce que nous avions besoin était des événements qui ne s'étaient pas produits, mais qui aurait pu se produire pour rétablir l'équilibre. Bien sûr trop d'entre eux soulèveraient les masses, ainsi pour essayer de le proposer j'ai construit les talons Alt-Hist pour introduire ces événements encore à naître. Ceux-ci sont limités en nombre et sont divisés entre les talons. J'espère qu'ils apportent un peu de chaos au jeu sans gâter son histoire.

Peut-être le mécanisme de la Prérogative royale pour commencer la guerre réelle a aussi ses moments.

Les questions navales

Les règles navales furent influencées par *For The People*. Chaque fois que j'ai joué à ce jeu en tant que joueur de l'Union, la Marine américaine s'est faite rare. Une fois brûlée, deux fois timide, j'ai décidé dans ce cas de traiter la Marine royale par des pions séparés. Ceux-ci ont tendance à favoriser le Parlement mais s'ils sont tirés dans un ordre particulier ils peuvent favoriser le Roi. Depuis que le Roi avait encouru la colère de tous les bons et honnêtes hommes (et un certain nombre d'autres aussi) par son imposition du *Ship Money*, on aurait pu s'attendre à ce que la Marine royale ait été de son côté mais le Roi ne pouvait même pas la gérer. Le comte de Northumberland, bien qu'il est un bénéficiaire de la clientèle royale, suivit les ordres du Parlement. Alors que la guerre progressait, des corsaires et des capitaines royalistes ont commencé à apparaître et, avec d'autres pirates moins politiquement rigoureux, se sont attaqués au commerce anglais. Cependant, pendant le temps que la Marine fut disponible, elle a permis en effet au Parlement de rendre la tâche très difficile aux royalistes pour prendre les forteresses portuaires parlementaires. Si les pions arrivent dans le mauvais ordre pour le Parlement alors Hull est en danger. Bien que les cinq pions apportent un +2 en faveur du Parlement, comme il ne peut en être tiré que quatre, le résultat peut autant être au niveau le plus bas (0) qu'au niveau le plus haut (+4). Ajoutez à cela dans le talon Alt-Hist la possibilité d'une intervention des flottes républicaines et orangistes des Provinces Unies.

Les brigades

Une première décision fut prise pour ne pas tenter de suivre à la trace et individuellement les brigades historiques. Au lieu de cela, je les ai utilisées pour me donner plus d'occasions d'introduire des personnages intéressants de la guerre. Essentiellement, un personnage historique a un certain nombre d'occasions de figurer dans le jeu, tout ceci est destiné à introduire une atmosphère maximale à un coût minimal en terme de temps. Les figures vraiment importantes peuvent être un général ; parmi les moindres mortels, il y a les notables locaux (représentant les chefs qui se sont audacieusement battus, mais

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

localement) ; çà peut aussi être une règle spéciale (par exemple, la Reine ou le comte de Brentford) ; ou encore une carte (par exemple, John Hampden) et finalement çà peut être une brigade. Il y a beaucoup de chefs locaux des deux camps. En réalité, les vraies unités étaient souvent menées par des soldats professionnels donnant aux hommes par la suite leur nom. Dans certains cas (par exemple, les *Cloth Town Militias* ou *Sir Arthur Heselrigge's Lobsters*) nous célébrons des thèmes ou des unités remarquables, remarquable ne signifiant pas efficace.

La victoire

La victoire est essentiellement une question de contrôle politique si vous évitez de perdre le Roi (et Dieu sait que vous devriez le gérer). Alors que la guerre avance vous devez contrôler de plus en plus de zones de la carte pour rester en jeu. Ce que vous faites en convertissant le territoire et vous gênez votre adversaire en entourant et en étouffant son territoire. C'est l'importance des forteresses de ravitaillement ; des forteresses suffisamment grandes avec des garnisons (surtout dans les avant-postes) sont capables de maintenir le contrôle politique de beaucoup de territoire. Mais tout çà compris, il reste le masquage d'une telle forteresse pour couper le contrôle. Des armées sont nécessaires pour maintenir les zones de contrôle. C'est la façon qui fut historiquement utilisée et aussi dans le jeu.

Mais, tenez bon.

Bien sûr, c'est juste ma vision de la guerre et vous ne devriez pas hésiter à la modifier et à l'adapter pour convenir à votre vision des choses. Ensuite, faites-le nous savoir à tous.

Charles Vasey

FIN DE JEU

La première guerre civile et notre jeu, finissent en 1645 quand le combat fut terminé et que la position de Charles fut désespérée. Au début de 1646 les contingents Royalistes dispersés se rendirent et en mai le Roi se livra aux Ecossais à l'extérieur de Newark, croyant qu'il pourrait les retourner contre le Parlement.

Cependant, les Ecossais ont remis le Roi aux *Roundheads* (Têtes rondes), Charles joua le temps, essayant d'exploiter les divisions entre les Communes et l'armée. Quand les espoirs d'un accord se sont évanouis, Charles s'échappa de ses ravisseurs et obtint le soutien des Ecossais. Les révoltes royalistes de 1648 furent bientôt écrasées par l'armée Nouveau Modèle. Une force d'invasion écossaise rencontra à Preston Cromwell et fut bien battue.

L'armée lança au même moment un coup d'Etat à Londres, purgeant le Parlement des membres qui traiteraient avec Charles. fatiguée de l'obstination du Roi, l'armée mit en accusation Charles comme tyran et traître et il fut jugé coupable. Le 30 janvier 1649 le malheureux Roi Charles fut décapité.

DIAGRAMMES ET TABLES

Un résumé des divers diagrammes du jeu

Bombardement (14.3)

Chaque bombardement d'une forteresse accumule une valeur de bombardement égale au jet de 1d6 modifié comme suit :

+1 si un train de siège OU au moins trois brigades armée Nouveau Modèle présentes

-2 si la forteresse est dans une zone de port et le résultat naval est en faveur de l'assiégé

-2 si la forteresse est un notable local

Si la valeur modifiée est positive, ajoutez-la à la valeur de bombardement accumulée.

Si le total cumulé égale ou excède la valeur de reddition, la forteresse se rend. Jetez 1d6 :

1 - 2 la garnison se disperse

3 - 6 la garnison est éliminée (perte non-permanente)

Les assauts (14.5)

Une armée bombardant peut assaillir une forteresse gratuitement après une activation de bombardement.

L'assaut est autorisé seulement après une valeur de bombardement de 5 ou plus accumulée. Cependant, quelques chefs peuvent faire un assaut immédiat, qui n'exige pas d'accumulation de bombardement.

Jetez 2d6 et modifiez comme suit :

+ ? le nombre (PAS la valeur de combat) de brigades attaquantes (maximum +3)

- ? le nombre (PAS la valeur de combat) de brigades défendantes

+1 si forteresse de classe 1

-2 si forteresse de classe 3

-2 si assaut contre l'emplacement avec une valeur de bombardement accumulée inférieure à 5

Si la valeur modifiée est 10 ou plus, la forteresse se rend.

L'assaut cause toujours la perte permanente d'une brigade attaquante, avec la plus haute valeur de combat.

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011

Mouvement (9.2)

Les points de mouvement et la distance sur laquelle une armée peut s'échapper sont basés sur la taille de l'armée :

Le nombre de brigades dans l'armée	Le Nombre de points de mouvement disponibles pour cette armée	Le nombre de zones où l'armée peut s'échapper
Un à trois	4	2
Quatre à six	3	1
Sept à neuf	2	1

Coûts de mouvement supplémentaires :

1 PM pour enlever un marqueur de siège

1 PM pour changer le marqueur de contrôle politique dans la zone (9.6)

1 PM pour quitter la zone de bataille (ne payez pas ce coût si l'ennemi esquive ou se disperse, voir 9.4)

Les coûts de mouvement pour des lignes de mouvement sont les suivants :

Ligne de Mouvement	Coût PM	Remarques
Route	1	néant
Montagne	2	néant
Maritime	2	Au maximum 2 brigades peuvent traverser par carte Ops/ esquive. Aucune interception permise à travers la ligne. Ne peut pas tracer le contrôle politique par la ligne.

Interception (9.2.7)

Pour intercepter et activer une armée, jetez 1d6 et modifiez comme suit :

+1 Si la valeur de stratégie du général interceptant (pas la valeur de combat) est inférieure à celle du général actif OU

-1 Si la valeur de stratégie du général interceptant (pas la valeur de combat) est supérieure à celle du général actif ET

-1 Si la tentative d'interception se fait à travers une ligne de montagne

Si le résultat modifié est 4 ou plus, l'interception réussit. L'armée active peut se disperser, mais ne peut pas esquiver.

Esquive (10.1)

Pour esquiver, jetez 1d6 et modifiez comme suit :

+1 Si la valeur de stratégie du général esquivant (pas la valeur de combat) est inférieure à celle du général actif OU

-1 Si la valeur de stratégie du général esquivant (pas la valeur de combat) est supérieure à celle du général actif ET

-1 Si l'armée active est entrée dans la zone via une ligne de montagne.

Si le résultat modifié est 4 ou plus l'esquive réussit. Déplacez l'armée du nombre de zones inscrit sur la table de mouvement.

Résolution des batailles (10.2)

Chaque joueur peut jouer une carte de combat. Ensuite chaque joueur ajoute à leur résultat de bataille :

(1) le modificateur de la carte de combat.
(2) la valeur de combat de toutes ses brigades dans la zone.
(3) la valeur de bataille du général (s'il n'y a pas de général, la valeur de bataille est de 0)
(4) le jet de 1d6

BATAILLES NULLES

Les résultats qui sont égaux ou ont une différence de un sont des batailles nulles

- Chaque camp perd une brigade (de vétérans si disponibles)
- si l'attaquant a l'avantage sur le défenseur, le défenseur retraite (10.3)
- si le défenseur a l'avantage ou égale l'attaquant, l'attaquant retourne dans la zone précédente

VICTOIRES INDÉCISES

Les résultats avec une différence de deux à quatre sont des victoires indécises

- Le plus haut résultat gagne et ne perd aucune unité
- Le plus bas résultat perd une brigade (de milice si disponible)

VICTOIRES MAJEURES

Les résultats avec une différence de cinq ou plus sont des victoires majeures

- Le plus haut résultat gagne et ne perd aucune unité
- Le plus bas résultat perd deux brigades (de milice si disponible)
- le vainqueur tire une carte de stratégie (les Royalistes dans la pioche, le Parlement dans la défausse)
- si le vainqueur avait joué une carte de combat marquée 'Victoire décisive', la victoire majeure devient décisive. Le vaincu doit perdre des brigades de vétérans, si disponible et le vainqueur tire deux cartes de stratégie.

'Les cartes de victoire' des victoires majeures ou décisives doivent être jouées immédiatement après l'activation (10.7)

Les renégats : Lors des tours de 1644 ou 1645, le vainqueur d'une victoire majeure ou décisive peut ajouter une brigade éliminée à son armée. (Les généraux lorrains et covenantaires n'obtiennent pas ce bonus).

Désertion et ravitaillement (12.2-12.3)

Dans la phase de désertion et d'attrition, le nombre de brigades à enlever par chaque camp est inscrit comme nombre de désertions au-dessous du tour de jeu actuel.

Le total des brigades d'un joueur ne peut pas être réduit en-dessous de cinq.

Enlevez les brigades dans l'ordre suivant :

(1) Les armées avec des généraux régionaux à l'extérieur de leur région.
(2) Les armées de plus de trois brigades.
(3) Les armées adjacentes à une armée ennemie (si non masquée ou assiégée)
(4) Les armées dans une zone avec un marqueur CP ennemi
(5) Toutes les zones avec des brigades amies

Après que la désertion soit terminée, les zones avec 5 brigades amies ou plus perdent une brigade pour attrition

© GMT Games LLC, 2008 – traduction française 2011